

NUMÉRO 259 - DÉCEMBRE 2012

joystick

Joueur exigeant depuis 1990

**DOSSIER
KICKSTARTER**

*Arnaque totale ou
idée de génie ?*

RENCONTRE EXCLUSIVE

CHRIS ROBERTS

APRÈS WING COMMANDER,
IL REVIENT AVEC STAR CITIZEN

BÊTA

STARCRAFT II : HEART OF THE SWARM

SARAH KERRIGAN

SE FAIT DES EXTENSIONS

BÊTA

FAR CRY 3

VOUS AVEZ DÉTESTÉ FAR CRY 2 ?

VOUS ALLEZ ADORER FAR CRY 3 !



LE FPS VENU DE L'EST

METRO : LAST LIGHT

TERMINUS, TOUT LE MONDE DÉCÈDE

mer7

L 13925 - 258 - F: 6,95 €



ASUS recommande Windows® 7.

ASUS
Inspiring Innovation - Persistent Perfection



**PARIS
GAMES
WEEK**

Du 31 OCT au 4 NOV 2012

Venez découvrir
le G75 sur le
stand ASUS



Testé et recommandé
par O1NET.com & Journaldugeek.com

PENSE POUR CONQUÉRIR

G75



LA MACHINE DE COMBAT ULTIME

Système d'exploitation : Windows® 7 Édition Familiale Premium Authentique

Puissance inégalée : Equipé de la 3^e génération de processeur Intel® Core™ i7

Conçu pour le combat :

Clavier en un bloc incorporé & rétro-éclairé / inclinaison ergonomique de 5° / Repose poignets «Soft Touch»

Système de refroidissement intelligent :

Double circuit de ventilation indépendant à l'arrière / Filtres ventilateurs détachables

Réalisme à couper le souffle :

Chipset graphique dernière génération série 600 / Technologie Light Boost 3D / Technologie d'obturation active 3D

Son pur et HD : Caisson de basse intégré avec technologie audio ASUS SonicMaster

Design militaire : Inspiré des avions de chasse furtifs

Votre PC comme
vous le voulez



Windows 7

JOYSTICK N° 250 - DÉCEMBRE 2012

Édité par M.E.R. 7

SAS au capital de 40 000 Euros

RCS de Paris 498549836

Siège social : 4, rue de la Paix - 75002 Paris

Exploitant de la marque Yellow Media

Adresse du magazine : 101-109, rue Jean-Jaurès,

92300 Levallois-Perret

Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39

www.mesmagazinesfavoris.fr

Président : Francis Jaluzot

Directeur général : Francis Folliot

Principaux actionnaires : LMBO Finance ECPR,

Fondation du Littoral

Directeur de la publication : Francis Jaluzot

Directeur Général Adjoint marketing et commercial :

Laurent Guillemain

Directeur Général Adjoint numérique et éditorial :

Jean-François Morisse

Directrice des ressources humaines :

Marguerite Gautier(jobs@mer7.fr)

Directeur développement et diversification : Xavier Levy

Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS

18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 18

Tél. : 01 44 84 05 50 - Fax : 01 42 00 56 92

e-mail : abonner7@dipinfo.fr

Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) :

72 euros

Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION

Éditeur du pôle jeux : Brice N'Guessan

Rédacteur en chef : Laurent « LoL » Daheppe

Rédacteur en chef adjoint : Jean-Kléber « Jkka » Laurent

Secrétaire générale de rédaction : Sylvie Foulliet

Première rédactrice graphiste :

Jennyfer « Tessaeltta » Buzenac

Ont collaboré à ce numéro :

Kévin « Daez » Bitterlin, Damien « Onde Dam » Bligny,

Mathilde « Kévinator » Brion, Damien « Savorifou » Coukomi,

Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Yann « lanceo » François,

Corentin « Eddie Wagon » Lamy,

Elise « Yorda » Laubier (secrétaire de rédaction),

Raphaël « Kitch » Lucas, Virginie « Osef » Malbos,

Hung « Ping Pong » Nguyen,

Illustrations : Matthieu « Gnutz » Guérilla

PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00

Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo :

Vincent Saulnier (vsaulnier@mer7.fr)

Directeurs de Publicité :

Didier Pichon (dpichon@mer7.fr)

Séverine Collet (scollet@mer7.fr)

Amandine Podvin (apodvin@mer7.fr)

Chef de Publicité :

Bertrand Caldran (bcaldran@mer7.fr)

Responsable trafic : Maguy Édouard

(medouard@mer7.fr)

Assistante trafic : Nathalie Lopes-Jousselin

(nlopes@mer7.fr)

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Philippe Perrot

(pperrot@mer7.fr)

Chargé de la fabrication : Sophie Danet

(sedenet@mer7.fr)

DIFFUSION

Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP

Impression : BLOU'Soul

ZI Croix de Metz - 54200 Toul

Imprimé en France - Printed in France.

Dépôt légal : à parution.

Commission paritaire : 0315 K 83873

ISSN : 1145-4906. Copyright M.E.R. 7 2012.

Tous droits de reproduction réservés.

Joystick est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société M.E.R. 7. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joystick publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires un encart abonnement situé entre les pages 98 et 99.

Couverture © THQ



UNE HISTOIRE DE SAUT

Je me suis pourtant levé de bonne humeur ce matin. Nous sommes le 9 octobre, et en fin d'après-midi, je pensais pouvoir regarder Felix Baumgartner faire un saut à plus de 120 000 pieds, soit 36,5 kms d'altitude, et dépasser ainsi la vitesse du son en chute libre. Pour info, là-haut, il fait tout noir et la température avoisine les -60°C. Certes, cet exploit a déjà été réalisé en partie par Joseph Kittinger en 1960, mais celui-ci n'avait pas atteint la vitesse du son. Pire encore, il avait perdu connaissance et ne doit la vie qu'à l'ouverture automatique de son parachute. Bref, j'étais de bonne humeur ce matin et là, je ne le suis plus du tout. Et ce pour deux raisons... La première ? Baumgartner n'a pas sauté, invoquant des problèmes météorologiques. Et la seconde : la FNAC va mal. Vous allez me dire : quel rapport ? Aucun, je sais. Mais bon, lorsque je suis arrivé sur Joystick, j'ai tout de suite percuté que la nouvelle base line du mag était : « Joueur exigeant depuis 1990 » Je me suis dit : « Tiens, on dirait le slogan de la FNAC. » Et ce matin, j'apprends que l'enseigne est en grande

difficulté. Lorsque j'étais jeune, on mesurait la taille d'une ville en prenant la FNAC pour point de repère. Je m'explique... Si tu habites dans une ville où il y a une FNAC, tu habites en ville. Si en revanche il n'y en a pas, ça veut dire que tu habites à la cambrousse. Du coup, on va bientôt tous se retrouver à la cambrousse ! Ok, je vais peut-être un peu vite, là ! Enfin bref, je ne sais pas pourquoi je vous parle de tout ça, d'autant qu'en fait, vous n'en avez sans doute rien à faire des exploits de Baumgartner. Quant à l'avenir de la FNAC, ça vous passe très certainement au-dessus du cigare. Ceci dit, puisque dans l'édition je peux écrire ce que je veux, je vous dis bien des choses, et notamment celles-ci. En clair, disons que j'en profite ! À ce propos, je viens de me relire et je crois effectivement que pour le bien de tous, et surtout vous, lecteurs, qui venez de parcourir ces quelques lignes sans aucun intérêt, je vais m'arrêter là. Ah si, quand même, une dernière chose, je croyais que Joseph Kittinger était mort... Ben en fait, non.

LOL

SOMMAIRE



40 **INTERVIEW** En exclusivité, le créateur de *Wing Commander*, Chris Roberts, nous présente *Star Citizen*.



110 **INDÉ** *Hawken* : prenez une véritable claque visuelle dans un monde post-apocalyptique.



12 **METRO : LAST LIGHT** Nous avons essayé de nous débarrasser de Deez en l'envoyant en Ukraine. Problème : il est revenu. C'est pourquoi nous lançons un appel solennel. Chers lecteurs, avez-vous une idée de destination pour l'envoyer, loin, loin, loin ?





142 **RÉTRO** *Black Mesa* : quatre ans de retard pour un résultat grandiose. Du coup, on la ferme !



78 **DISHONORED** Intelligent, réjouissant, beau... les superlatifs ne manquent pas !

12 EN COUV

Metro : Last Light

Toujours pas d'idée pour débarquer Deeze ?

24 NEWS

À ne pas louper

- BioWare
- Cliff Bleszinski
- Funcom
- Steambox
- Project Eternity

34 News Zapping

38 La pêche à la tweet

40 Interview

Chris Roberts

46 Reportage

Mondial de la Simulation

50 Reportage

Hotel

52 Reportage

Arkedo

54 News culture

56 Au jour le jour

Le mois d'Eddie Walou

58 Kickstarter

Bonne idée ?

64 BÊTA & TESTS

- 66 SCII : Heart of the Swarm
- 70 Hitman : Absolution
- 72 Far Cry 3
- 74 Grimlands
- 75 Assassin's Creed III
- 76 Football Manager 2013
- 77 Rocksmith
- 78 Dishonored
- 82 XCOM : Enemy Unknown
- 84 War of the Roses
- 86 F1 2012
- 88 WRC 3
- 90 Hell Yeah!
- 91 Half Minute Hero
- 92 FIFA 13
- 93 NBA 2K13

94 Oktoberfest Manager

95 Sherlock Holmes

96 Torchlight II

98 Of Orcs and Men

100 Secret Files III

101 Carrier Command

102 JEUX INDÉ

104 News

106 Interview

Jasper Byrne

110 Bêta / Tests

Hawken

112 Chivalry

113 Mark of the Ninja

114 Faster Than Light

116 Tests express

118 S.A.V.

118 News

120 Tests

BF3 : Armored Kill

121 Wargame

122 Mods

124 Try again

Legend of Grimrock

126 HIGH-TECH

126 News High-tech

128 News Matos

130 Test Matos

132 Pratique

134 Top Hard

136 JEUX RÉTRO

138 News

140 Interview

Allister Brimble

142 Tests

Black Mesa

144 Panzer General

145 Et Poke et Peek

Joystick n° 147 (avril 2003)

ÉCRIVEZ-NOUS !

Vous avez été moins nombreux que d'habitude à vous exprimer ce mois-ci, que ce soit pour des compliments ou des reproches. Heureusement, il reste toujours quelques éternels mécontents.



DISCUSSION DE CYBERCOMPTOIR

VOUS AVEZ TRAITÉ DE L'HISTOIRE DU CYBERPUNK et de tous les auteurs qui ont permis à ce courant de naître, et je vous en remercie. Sans doute par manque de place, vous n'avez pas pu traiter des auteurs récents et je trouve cela un peu dommage. Il y a tant à dire sur le cyberpunk et sa culture qu'il faudrait un catalogue pour traiter d'un sujet si remarquable. On peut citer Walter Jon Williams et son excellent Câblé (mais j'ai détesté Plasma), Richard Morgan et son cycle de Takeshi Kovacs, de l'excellent 2xs de Nigel Findley (issu de l'univers de Shadowrun) ou encore du très bon 2087 de David Bry. En ce qui me concerne, j'adore l'univers créé par William Gibson dans Neuromancer : c'est du véritable génie. Par contre, je déteste son style d'écriture. J'ai été obligé d'apprendre l'argot cyberpunk (ce qui n'est pas si mal pour un passionné) pour arriver à suivre ses livres. Je ne dirais pas que William Gibson ennue, c'est juste que ses livres sont écrits de manière particulière. Enfin, il est nécessaire d'avoir au moins un exemplaire de Cyberpunk, le jeu de rôle, chez soi. Que ce soit le 2020 ou le 203x, aucun amateur de cyberpunk ne peut prétendre l'être sans un de ces artefacts. Bonne continuation.

PS : Le tatouage est authentique.

EDGERUNNER

Joystick : Hello Edgerunner!

Comme tu le dis, de nombreux auteurs auraient mérité d'être cités. J'adore Carbone Modifié de Richard Morgan (je l'avais interviewé pour un mag de SF à l'époque), par contre, Gibson est loin d'être mon auteur préféré... Trop sec dans le style, sans doute. Sinon, connais-tu K.W. Jeter ? J'avoue un faible pour son écriture ou pour ses thématiques, souvent barrées (Noir est magnifique de bizarrerie). Comme tu le dis aussi, il aurait fallu plus de place pour décrire le genre, même si, esthétiquement parlant, la patte des années 1980 est à mon sens toujours là, comme inséparable, et que tout le monde a vu Matrix... Dans un genre un peu plus délirant, complexe, presque joycien (mais il y a des nanites, donc c'est du cyberpunk quelque part), je ne peux que te conseiller Vellum et Encre de Hal Duncan. Génial, mais vraiment à part.

Kinch

T'AS LE LOOK, COCO

AVE LOUTROS ! (OUI, ROME II : TOTAL WAR M'A FAIT UN PEU D'EFFET...) Cela fait 9 ans et 4 mois que j'attends ce jour... Un peu moins, à vrai dire, mais grâce à la crise de ce cher système capitaliste, le manque de brouzoufs a été tel que j'ai dû demander au camarade qui tient le kiosque (vous avez deviné, je suis coco, et vive Alerte Rouge...) de me mettre de côté le numéro 254 de mon cher magazine au bâton de joie. Ce qui

PAR COURRIER

101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

PAR MAIL

joystick@mer7.fr

SUR TWITTER

@joystick_lemag

SUR FACEBOOK

facebook.com/joystickmag

SUR LE BLOG

www.joystick.fr

SUR LES FORUMS

jvn.com/forum

m'amène à l'objet de cette missive : vos éminents confrères aujourd'hui partis vers d'autres horizons avaient laissé un message dans le « Et Poke & Peek » du numéro 144, celui de janvier 2003 pour être précis, avec une couverture psychédélique probablement créée sous LSD ou overdose de bleu d'Auvergne... Je cite ce bon vieux Fishbone, à la fin de ladite rubrique : « Bon, cette fois j'en suis sûr, plus on vieillit, plus les souvenirs paraissent loin. Oui, je sais, c'est une phrase à la con, et j'espère qu'on la retrouvera dans le Et Poke & Peek du numéro 254. Le rendez-vous est pris. » Eh bien voilà, on est au numéro 254 et rien, vous avez oublié ce pauvre Fishbone qui doit se retourner dans sa cellule capitonnée de l'hôpital réservé aux testeurs de jeux vidéo, qui doit manquer de place, d'ailleurs... En tout cas, maintenant vous savez qu'il y a non seulement des communistes qui vous lisent, mais des communistes psychopathes qui sont prêts à attendre plus de 9 ans pour débusquer le moindre coquille ou faux record.

PYROLEFOU

Joystick : Cher camarade,

Chez Joystick, la ponctualité c'est notre truc, comme tu peux le constater. Là, par exemple, tu nous as envoyé ce courrier après la sortie du numéro 254 et on te répond dans le 259. Une sorte de « Et Poke & Peek » du courrier des lecteurs, en quelque sorte... Toujours est-il que, après vérification, « Et Poke & Peek » du Joystick n°256 (oui, car Fishbone n'avait à l'époque pas prévu que l'on passerait à 13 numéros par an) ne contient aucune mention de cet astucieux clin d'œil. Mais rassure-toi : Deez est enfermé depuis 15 jours dans une pièce sans fenêtre, avec pour seul compagnon l'autobiographie de Thierry de L'Amour est dans le pré. Un livre qui, à chaque ouverture, émet en boucle le rire si caractéristique de l'agriculteur normand. J'espère que ce châtiment te convient.

INCARNEZ LES
FORCES SPÉCIALES
DU MONDE ENTIER

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER



25 OCTOBRE 2012

16
www.pegi.info

MEDALOFHONOR.FR



PS3



PlayStation
network



XBOX 360

XBOX
LIVE

© 2012 Electronic Arts Inc. EA, le logo EA, Medal of Honor et Danger Close sont des marques commerciales d'Electronic Arts Inc.
Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.



LES YEUX DANS LES JEUX





SURVARIUM

Genre MMOFPS / Éditeur NC

Développeur Vostok Games / Sortie NC

Lorsque GSC Gameworld a fermé ses portes, on aurait pu croire que l'apocalypse était proche, que Tchernobyl allait se dresser à nouveau, fière et menaçante, et que tous les fans de *S.T.A.L.K.E.R.* plongeraient dans un bain d'irradiation pour expier leur frustration. Au lieu de ça, l'équipe derrière ce qui est désormais la référence du FPS post-Nuke s'est scindée en deux : les premiers ont fondé 4A Games, à l'œuvre sur *Metro : Last Light* (un gros dossier vous attend à quelques stations de cette page) et les seconds ont monté Vostok Games. Contre toute attente, le premier projet de Vostok n'est pas un nouvel épisode d'*Alexandra Ledermann*, mais un MMOFPS qui lorgne clairement du côté de l'Est dépressif. À l'opposé d'un *Metro*, *Survarium* sera gratuit, persistant, et fera la part belle à la coopération, dans un monde ouvert. Sur le papier, il a donc presque tout du MMO *S.T.A.L.K.E.R.* longtemps rêvé.

@corentin_lamy



À L'ABORDAGE!

TOUS DES VOLEURS ?

J'ai une confession : j'ai déjà volé. Une fois. Le CD d'une distribution de Linux. Qui, je l'apprends plus tard, était gratuit. Mais je dois être une exception, puisque selon Ubisoft, 95 % des pécéistes sont des voleurs récidivistes.

Quand on est né au fin fond de la Bretagne, il n'y a que deux plans de carrière véritablement envisageables : monter à Paris pour fonder une boîte destinée à devenir l'un des plus gros éditeurs de jeux vidéo au monde, ou se laisser pousser barbe et crochet pour embrasser la profession de pirate. Pour ma part, j'ai biaisé en optant pour la voie secrète de la précarité et de la critique vidéoludique, mais Yves Guillemot, aujourd'hui PDG d'Ubisoft, a très nettement choisi son camp. Si nettement qu'il nourrit toujours une tenace aversion pour les actes de piraterie en général et la copie de jeux vidéo en particulier. Et je peux le comprendre. Mais quand il avance, très sérieusement, que seuls « 5 à 7 % des pécéistes achètent leurs jeux », je tique. Évidemment, on lui pardonnera volontiers une certaine imprécision. Il ne s'agissait pas, dans cette interview à gamesindustry.biz, de se livrer à des calculs d'apothicaire, mais bien de justifier la politique d'Ubi en matière de free to play. *Ghost Recon*, *The Settlers*, *Anno*, *Silent Hunter*, trois ou quatre spin-off de *Might & Magic*, et j'en passe: Kinch vous en parlait déjà le mois dernier : toutes les licences « PC » d'Ubi vont y passer. Forcément, c'est moins évident de pirater un jeu qui nécessite une connexion permanente, surtout lorsqu'on peut y jouer gratuitement sans crack No-CD. Mais n'empêche que se faire traiter de joueur malhonnête, aux côtés de 95 % de ses petits copains, même en arrondissant un peu pour les besoins de la démonstration, ça fait mal à

DTG LES DRM

Illusoire, la guerre contre le piratage ? Même Ubi semble prêt à déposer les armes. Après avoir mis en place un des systèmes de protection les plus pénibles de l'univers (certains acheteurs n'arrivent parfois plus à lancer leurs jeux), l'éditeur y a finalement renoncé cet été. Reste le cas des sorties différées : les jeux Ubi arrivent systématiquement sur PC quelques semaines ou mois après leur sortie sur consoles. Sans doute pour leur laisser le temps de se vendre correctement, avant de les livrer en pâture aux vilains pécéistes.

l'amour-propre. Pourtant, les chiffres qu'avance Yves Guillemot ne sont pas non plus délirants. Bohemia Interactive, qu'on peut difficilement taxer de ne pas aimer le PC, affirme ainsi que pour trois exemplaires d'*ArmA II* vendus, leurs serveurs ont enregistré cent tentatives de connexion de versions piratées. Même son de cloche chez 2D Boy. On pourrait croire que les pirates se montreraient plus cléments envers les studios indés vendant leurs jeux 10 euros... Que nenni : selon les deux papas de *World of Goo*, leur jeu a été piraté à hauteur de 90 %. Sauf que lorsque Yves Guillemot affirme que 95 % des joueurs PC sont des pirates et que 2D Boy déclare que 90 % des jeux sont piratés, la différence n'est pas de cinq points : il s'agit carrément de savoir par quel bout de la lorgnette on regarde. Il y a déjà deux ans, David Rosen

(développeur d'*Overgrowth* et frangin du fondateur des Humble Indie Bundles) expliquait sur son blog qu'on ne peut comparer la consommation des pirates à celles des acheteurs. Parce que si un pirate télécharge sans hésiter un jeu tous les trois jours, un honnête joueur n'en achète peut-être que trois par an. Alors certes, 90 % des jeux sont piratés, mais seulement par une minorité de boulimiques, qui représenteraient, tout au plus, 20 % des joueurs. Un chiffre qu'il convient encore de relativiser : une bonne partie des contrevenants vivent en Chine ou en Russie, où le piratage est, davantage qu'un sport national, un véritable marché. Loin de moi l'idée de chercher des excuses aux petits malins qui piratent à tout va. Mais s'il vous plaît, monsieur Guillemot, la prochaine fois, réfléchissez-y à deux fois avant de traiter 95 % des joueurs de voleurs.





À L'ABORDAGE!

TOUS DES VOLEURS ?

J'ai une confession : j'ai déjà volé. Une fois. Le CD d'une distribution de Linux. Qui, je l'apprends plus tard, était gratuit. Mais je dois être une exception, puisque selon Ubisoft, 95 % des pécéistes sont des voleurs récidivistes.

Quand on est né au fin fond de la Bretagne, il n'y a que deux plans de carrière véritablement envisageables : monter à Paris pour fonder une boîte destinée à devenir l'un des plus gros éditeurs de jeux vidéo au monde, ou se laisser pousser barbe et crochet pour embrasser la profession de pirate. Pour ma part, j'ai biaisé en optant pour la voie secrète de la précarité et de la critique vidéoludique, mais Yves Guillemot, aujourd'hui PDG d'Ubisoft, a très nettement choisi son camp. Si nettement qu'il nourrit toujours une tenace aversion pour les actes de piraterie en général et la copie de jeux vidéo en particulier. Et je peux le comprendre. Mais quand il avance, très sèchement, que seuls « 5 à 7 % des pécéistes achètent leurs jeux », je tiens. Évidemment, on lui pardonnera volontiers une certaine imprecision. Il ne s'agissait pas, dans cette interview à gamesindustry.biz, de se livrer à des calculs d'apothicaire, mais bien de justifier la politique d'Ubi en matière de free to play. *Ghost Recon*, *The Settlers*, *Anno*, *Silent Hunter*, trois ou quatre spin-off de *Might & Magic*, et j'en passe. Kinch vous en parlait déjà le mois dernier : toutes les licences « PC » d'Ubi vont y passer. Forcément, c'est moins évident de pirater un jeu qui nécessite une connexion permanente, surtout lorsqu'on peut y jouer gratuitement sans crack No-CD. Mais n'empêche que se faire traiter de joueur malhonnête, aux côtés de 95 % de ses petits copains, même en arrondissant un peu pour les besoins de la démonstration, ça fait mal à

OTC LES DRM

Illusoires, la guerre contre le piratage ? Même Ubi semble prêt à déposer les armes. Après avoir mis en place un des systèmes de protection les plus pénibles de l'univers (certains acheteurs n'arrivent parfois plus à lancer leurs jeux), l'éditeur y a finalement renoncé cet été. Reste le cas des sorties différées : les jeux Ubi arrivent systématiquement sur PC quelques semaines ou mois après leur sortie sur consoles. Sans doute pour leur laisser le temps de se vendre correctement, avant de les livrer en pâture aux vilains pécéistes.

l'amour-propre. Pourtant, les chiffres qu'avance Yves Guillemot ne sont pas non plus délirants. Bohemia Interactive, qu'on peut difficilement taxer de ne pas aimer le PC, affirme ainsi que pour trois exemplaires d'*ArmA II* vendus, leurs serveurs ont enregistré cent tentatives de connexion de versions pirates. Même son de cloche chez 2D Boy. On pourrait croire que les pirates se montreraient plus cléments envers les studios indés vendant leurs jeux 10 euros... Que nenni : selon les deux papas de *World of Goo*, leur jeu a été piraté à hauteur de 90 %. Sauf que lorsque Yves Guillemot affirme que 95 % des joueurs PC sont des pirates et que 2D Boy déclare que 90 % des jeux sont piratés, la différence n'est pas de cinq points : il s'agit carrément de savoir par quel bout de la lunette on regarde. Il y a déjà deux ans, David Rosen

(développeur d'*Overgrowth* et frangin du fondateur des Humble Indie Bundles) expliquait sur son blog qu'on ne peut comparer la consommation des pirates à celles des acheteurs. Parce que si un pirate télécharge sans hésiter un jeu tous les trois jours, un honnête joueur n'en achète peut-être que trois par an. Alors certes, 90 % des jeux sont piratés, mais seulement par une minorité de boulimiques, qui représenteraient, tout au plus, 20 % des joueurs. Un chiffre qu'il convient encore de relativiser : une bonne partie des contrevenants vivent en Chine ou en Russie, où le piratage est, davantage qu'un sport national, un véritable marché. Loin de moi l'idée de chercher des excuses aux petits malins qui piratent à tout va. Mais s'il vous plaît, monsieur Guillemot, la prochaine fois, réfléchissez-y à deux fois avant de traiter 95 % des joueurs de voleurs.



Genre FPS
Éditeur THQ
Développeur 4A Games
Site www.entrinthemetro.com/fr/
Sortie Début 2013

CEUX QUI AIMENT PRENDRONT LE TRAIN

METRO LAST LIGHT

Le signal sonore se fait entendre. Le son "d'alarme" mutant agit dans ma direction. Le groupe a horde destination Kiev pour éliminer le...
de Metro 2033. Attention, ne risquez de se faire... des...



l'origine, il y a deux bouquins écrits par Dmitri Gloukhovski : *Metro 2033* et *Metro 2034*.

Deux romans post-apo se déroulant dans les entrailles de Moscou, au cœur d'un hiver nucléaire ne ressemblant à rien de connu. C'est d'ailleurs dans ce contexte original qu'on trouve la qualité principale de la saga *Metro*. Il n'y a pas de zombies à tous les coins de rue pour boulotter des crétins incapables de s'organiser. Il n'y a pas de punks au volant de Twingo customisées n'importe comment pour hurler : « Je suis l'aigle de la route ! » à tout-va. Non, chez Gloukhovski, l'après-fin du monde est gérée de deux manières différentes. Il y a le volet politique et le volet mystique. Honnêtement, le côté géopolitique, je le trouve un peu soporifique. Beaucoup de blabla et de discussions interminables, très peu pour moi. En revanche, le segment empreint de mysticisme et de paranormal me plaît beaucoup. Au cœur de ce Moscou dévasté, où les survivants sont cloîtrés dans des stations de métro puantes, on croise un tas de créatures étonnantes. Des mutants, évidemment. Mais aussi des spectres composés d'une énergie électromagnétique, ou encore des entités qui vous envoûtent à distance pour mieux vous ingérer par la suite. Tout ça pour dire que l'ennemi, dans *Metro 2033*, n'est pas facilement identifiable. Il est souvent immatériel, invisible. Et surtout invincible. Pour toutes ces raisons, la perspective d'un jeu vidéo tiré des romans de Gloukhovski m'avait à l'époque paru requise. Pourtant, le studio 4A Games avait fourni un travail remarquable en parvenant à puiser quelques éléments fondamentaux présents dans les bouquins. *Metro 2033* le jeu était un FPS bien rythmé, exigeant, beau. Il parvenait aussi à véhiculer un sentiment de mélancolie hyper fort, grâce à une mise en scène subtile et à une bande-son magistrale. Le pan de THQ était réussi. À tel point qu'une suite baptisée *Metro Last Light* a >>>

18

Brevé en Ukraine

20

Métro

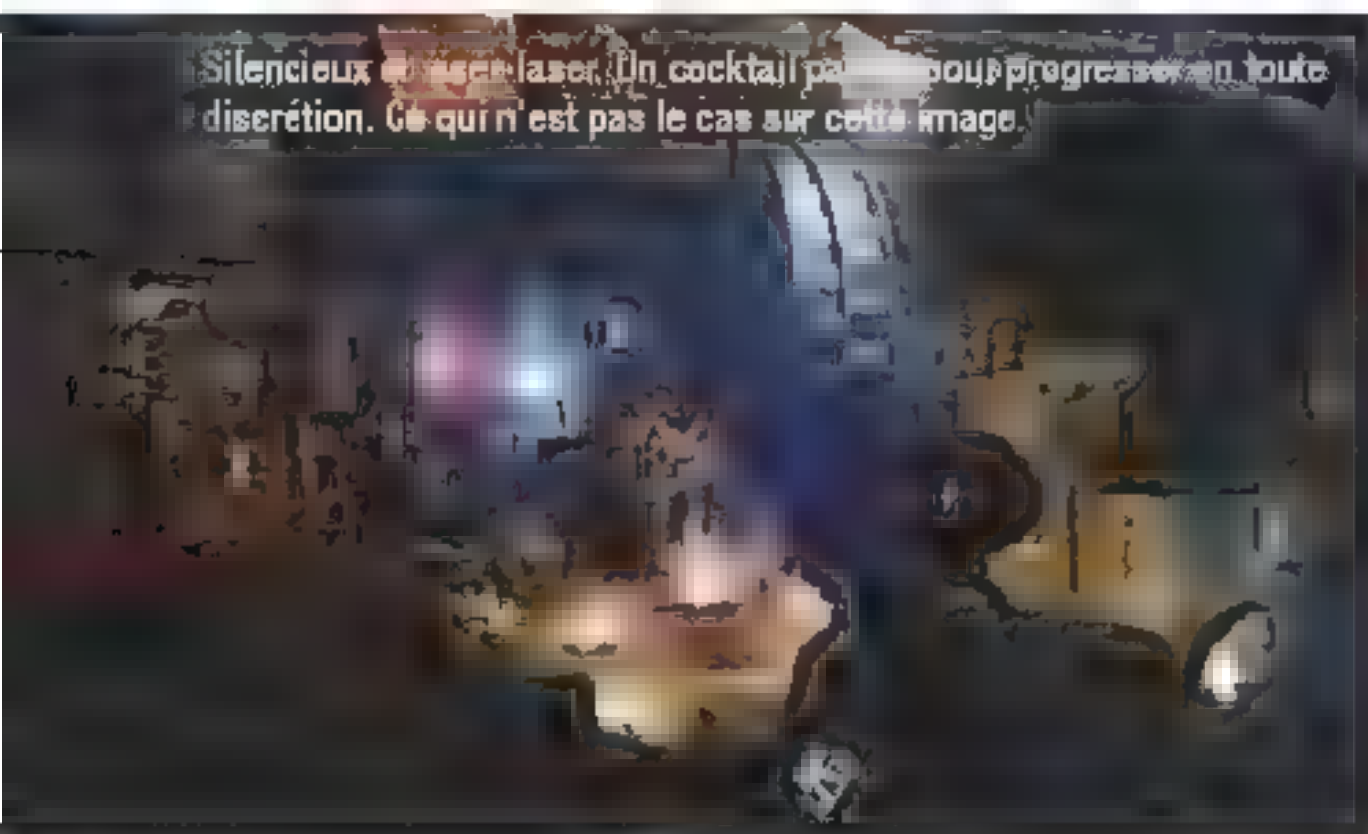
22

Les adaptations littéraires dans le jeu vidéo

« DE FAÇON ASSEZ SUBTILE, LE LEVEL DESIGN NOUS FAIT COMPRENDRE QUE CERTAINES ROUTES SONT PLUS SÛRES QUE D'AUTRES. »



Je ne sais plus comment s'appelle ce mec sur la gauche mais, en gros, c'est un ami.



Silencieux et sans laser. Un cocktail parfait pour progresser en toute discrétion. Ce qui n'est pas le cas sur cette image.



Le character design fait la part belle aux trognes tordues et aux gueules cassées, un peu comme dans *Dishonored*.

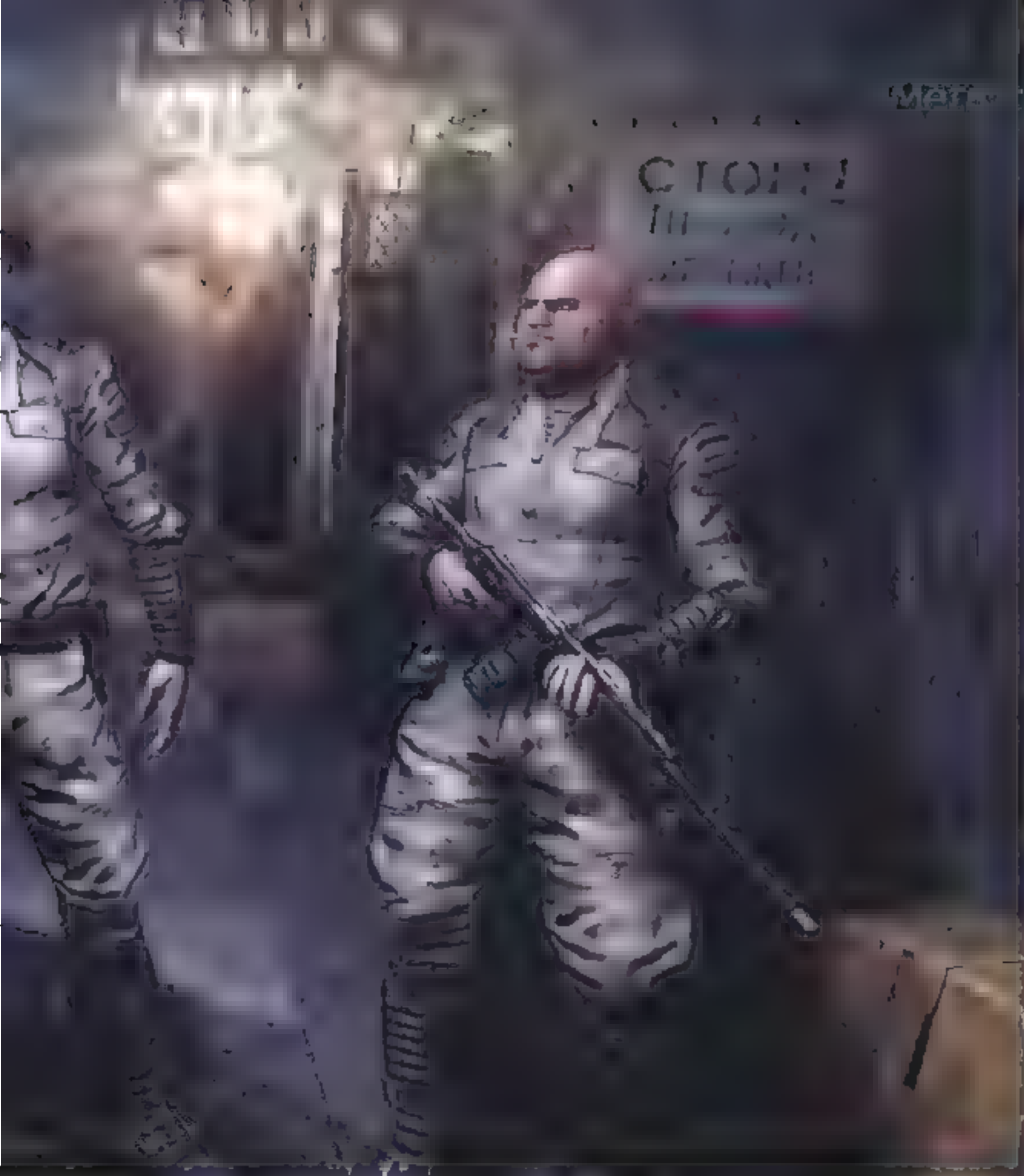
**« DE GROS EFFORTS
ONT ÉTÉ ENTREPRIS
POUR AMÉLIORER
L'IA PAR RAPPORT
AU PREMIER
ÉPISODE. »**

>>> vite été envisagée par l'éditeur. Ce qui m'a amené à traverser l'Europe, vers l'Ukraine, pour en apprendre un peu plus sur le second volet de ce qu'il convient désormais d'appeler la série *Metro*.

Artyom Sawyer

Sachez d'abord que le jeu s'appelle *Metro : Last Light* parce qu'il n'a rien à voir avec *Metro 2034*. Dans ce second roman, on suit les aventures de trois personnages, dont Hunter, le baroudeur qui disparaît durant le premier volet. Mais les

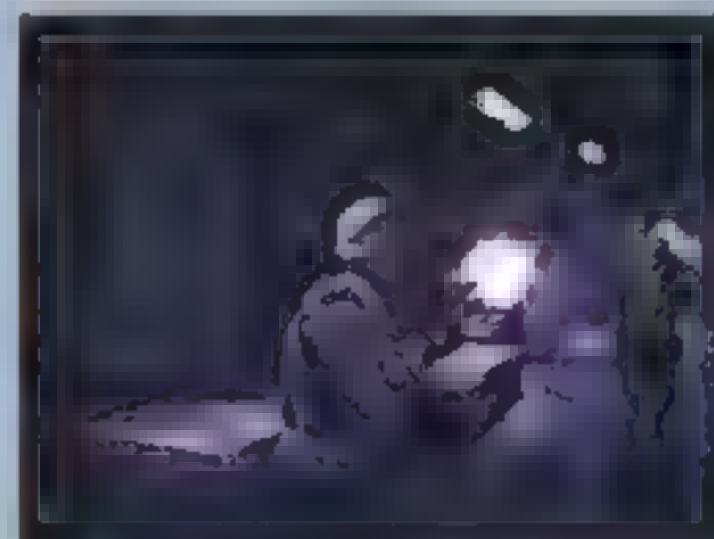
développeurs n'avaient pas envie de suivre cette trame-là qui les aurait sans doute conduits à coller du coopératif dans leur gameplay. Et ça, c'était hors de question pour eux. *Metro* devait rester une expérience solo, immersive et flippante si possible. Par ailleurs, les gars de 4A Games ont bien senti que les fans du premier épisode voulaient en savoir plus sur le héros Artyom, ce garçon naïf et insouciant qui quittait la station où il avait toujours vécu pour partir vivre une aventure aussi homérique qu'atroce. C'est donc



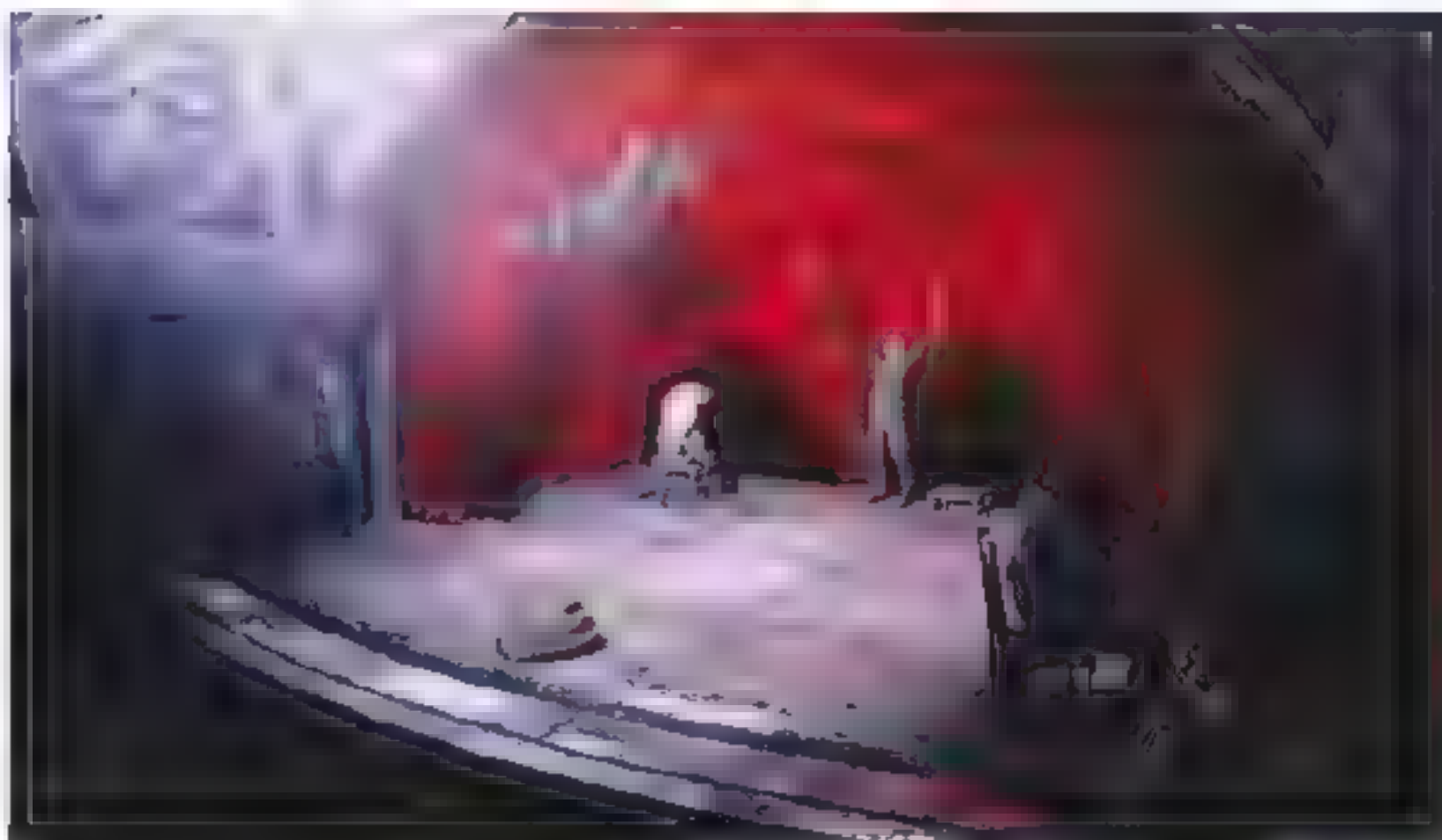
MULTI OU PAS MULTI ?

4A Games reste vague sur la présence d'un multijoueur dans son jeu.

Pour l'heure, on ignore encore si *Metro : Last Light* se conjuguera au pluriel. Multijoueur compétitif ? Fusillades en coop contre des hordes de mutants ? Les développeurs eux-mêmes semblent encore indécis. Au point que je me demande si la présence d'un multijoueur n'est pas une commande de THQ et que le studio traîne un peu les pieds. On devrait en tout cas bientôt en entendre parler, soit pour valider la présence d'un multi, soit pour officialiser son absence.



lui que l'on retrouve dans *Metro : Last Light*, plus mature et plus badass qu'à l'origine. Les développeurs n'ont pas voulu trop en dire sur le scénario de ce second épisode, mais il semblerait qu'Artyom doive repartir en vadrouille dans les tunnels souterrains pour y combattre tout à la fois mutants, monstres, nazis et communistes. Raconté comme ça, on pourrait presque croire au pitch d'un *Duke Nukem* slave. Mais non, je suis on ne peut plus sérieux. D'ailleurs, pour bien me faire comprendre que le jeu n'était pas destiné à la gaudrôle et à la déconne, les gars de 4A Games ont commencé par dévoiler une séquence bien calme dans un tunnel réaménagé. L'occasion de voir que l'ambiance est toujours l'un des points forts de la série. Artyom arrive à la station Bolshoi et est tout de suite accueilli par des gens tantôt désespérés, tantôt ivres morts. Un petit cabaret a été reconstitué pour qu'on puisse y relâcher quelques Moscovites en train de se trémousser sur scène. Partout où l'on pose les yeux, on remarque des détails intéressants. Des discussions, des engueulades, des pleurs. C'est simple, *Metro : Last Light* est un jeu vivant où chaque PNJ semble avoir une histoire à raconter. Mais bon, pour bien ressentir tout cela, il faudra prendre le jeu en main et s'immerger totalement



Admirez cette grande représentation de «Trois hommes et un couffin mutant» !

dans la peau d'Artyom, chose que je n'ai pas pu faire à cette occasion.

Clair-obscur

Les développeurs ont ensuite lancé une séquence de jeu dans laquelle Artyom doit traverser une zone contrôlée par d'affreux communistes. Premier constat, on peut désormais porter

trois armes à la fois. En l'occurrence, le héros dispose d'un fusil à pompe, d'un AK-47 et d'un pistolet équipé d'un silencieux. C'est ce dernier qui s'avère le plus utile cette fois-ci, puisque le développeur en charge de la démo entend bien rester discret. Il commence donc par progresser dans l'obscurité, soufflant sur chaque bougie et détruisant chaque ampoule lumineuse. Ce qui

>>>



Parce que c'est usant de massacrer des mutants à longueur de temps, Artyom peut aller se détendre dans un cabaret.

«ARTYOM REPART EN VADROUILLE POUR COMBATTRE TOUT À LA FOIS DES MUTANTS, DES MONSTRES, DES NAZIS ET DES COMMUNISTES.»

>>> me permet de faire un aparté sur la gestion de l'éclairage dans le jeu. Éblouissant, c'est l'adjectif qui me vient le premier à l'esprit, sans mauvais jeu de mot. Les jeux d'ombres et de lumière sont absolument sublimes et l'éclairage dynamique m'a bluffé. À l'écran, le rendu a vraiment de quoi subjuguer. L'IA, en revanche, m'a laissé circonspect. Je veux bien croire qu'Artyom soit difficile à distinguer dans le noir, mais quand un soldat passe à deux mètres de là et ne voit

pas le héros, je grimace. Et quand Artyom pète trois ampoules de façon bruyante et que les ennemis n'y trouvent rien à redire, je grimace aussi. Pourtant, de l'aveu des développeurs, de gros efforts ont été entrepris pour améliorer l'IA par rapport au premier volet. À l'heure actuelle, je ne trouve toujours pas ça très probant, même si je leur laisse le bénéfice du doute. Toujours est-il qu'à force de se lover dans l'obscurité et d'égorger lâchement du gredin bolchevique,

Artyom finit par atteindre son but et terminer le niveau. À ce moment-là, le démonstrateur (je l'appelle comme ça car j'ai été incapable de savoir si c'était un homme ou une femme...) a accepté de refaire le niveau en mode brutasse. Fusil à pompe dans les mains, il est aussi possible de passer en force et d'évacuer toute finesse. Mais attention, les munitions sont encore une denrée rare. Les boumms sont prévenus.

Je suis une légendovski

Tuer des humains aux opinions politiques détestables, c'est sympa deux minutes. Mais au bout d'un moment, l'envie de voir Artyom en découdre avec des créatures plus bigarrées s'est fait sentir. Visiblement, les développeurs ont compris qu'il était temps de changer de niveau et d'environnement. C'est sur une échelle montant vers la surface que l'on a donc retrouvé le héros quelques minutes plus tard. La trappe s'ouvre et laisse apparaître un paysage désolé. L'image est franchement saisissante. Des immeubles momes, des épaves de voitures, un brouillard que l'on suppose toxique ainsi qu'un ciel jaune que l'on distingue à peine à travers des nuages chargés de soufre. Voilà pourquoi j'aime déjà *Metro: Last Light*. Pour son atmosphère oppressante et le sentiment de désespoir qui me plombe le moral en moins de deux secondes. Réfugié derrière son masque à oxygène, Artyom doit trouver un peu d'essence pour remettre en marche un générateur et traverser ainsi un marécage. De façon assez subtile, sans gros point rouge pour indiquer la direction à suivre, le level design





Même une chanson de Patrick Sébastien en fond n'arriverait pas à rendre cette image guillerette.

nous fait comprendre que certaines routes sont plus sûres que d'autres. Des rubans rouges négligemment attachés ici et là montrant par exemple la voie à suivre. Si on s'écarte du chemin sécurisé, des sortes de crapauds-fleurs (des Monstroplantes !) et des ptérodactyles bizarres passent salement à l'attaque. Et Artyom de les semer pour chercher un bidon d'essence n'ayant pas encore été siphonné par un autre survivant téméraire. Finalement, le héros trouve dans une bicoque en bois quelques litres salvateurs et termine le niveau, non sans qu'une ultime apparition soudaine de grosse bestiole me fasse sursauter. Bon allez, un petit script, ça ne fait pas de mal. Du moment que le jeu n'en abuse pas.

Ticket validé

En marge de cette présentation, l'un des game designers m'a confié que *Metro : Last Light* avait deux leitmotifs. Numéro un : être absolument méticuleux, faire attention au moindre détail pour ne rien laisser au hasard. Numéro deux : concevoir chaque niveau indépendamment des autres, de façon à ce que le produit final ne donne jamais l'impression de se répéter. De ce deuxième *Metro*, je n'ai certes eu qu'un bref aperçu. Et même si tout ne m'a pas fait chavirer d'extase, je suis forcé de reconnaître que les deux mantras de 4A Games semblent bien à l'œuvre dans le jeu. En explorant une station grouillante de vie, en se faufilant dans le dos d'odieux soldats, en traversant en apnée une zone polluée à l'extrême, en zigouillant des tas de crapules à l'aide d'une sulfateuse tonitrueuse... quel que soit le gameplay mis en application, *Metro : Last Light* nous emporte dans sa délectable tourmente. Alors, oui, je le dis : je composte mon billet et j'embarque pour Moscou sans attendre.

DEEZ



LE CHOIX DES ARMES

Avant de partir en guerre, bien connaître son équipement est fondamental.

La « weapons table ». C'est le petit nom que les développeurs ont donné à une sorte de mode entraînement ngolo. Dans une arène où nous attendent tout plein de monstres inoffensifs ou presque, on peut accéder à toutes les armes du jeu, les customiser comme on le souhaite (façon *BRINK*) et tester ainsi leurs effets, leur puissance, leur son, etc. Mes flingues favoris pour l'instant sont le Magnum équipé d'une visée laser ainsi que le fusil à pompe qui balance quatre cartouches en même temps !





Metro : Last Light ■ Kiev comme si vous étiez

BIENVENUE EN UKRAINE

Kiev, sa cathédrale Sainte-Sophie, sa statue de la Mère-Patrie, ses cabarets coquins et son studio 4A Games. Je vous raconte tout de mon séjour là-bas, sauf les choses inavouables.

Je ne suis pas homme à tomber facilement dans les clichés bas du front. Par exemple, je ne pense pas que les roux sont dépourvus d'âme ou qu'ils sentent mauvais quand il pleut. Aussi, quand je me suis envolé pour l'Ukraine, je n'ai pas voulu écouter les mauvaises langues qui me sortaient des banalités sur la corruption, les filles, l'alcool, le communisme et la radioactivité. La question « T'as pas peur de revenir avec trois jambes ? » m'a été posée deux fois avant mon départ, preuve que les stéréotypes ont la peau dure. J'avais envie de leur dire que c'était fini le temps de l'URSS, que la révolution orange a métamorphosé le pays et que tous les Ukrainiens n'ont pas la nuque longue. Et puis je suis arrivé à Kiev pour visiter le studio 4A Games.

Dépaysement total

Mon premier contact sur place, c'était un chauffeur de taxi. Après m'avoir affirmé avec



Le papier tue-mouche entre les deux PC, ça m'a fait la journée.

apiomb « qu'il n'y avait plus de Français en France », le bonhomme a emprunté un sens interdit jusqu'à se faire stopper par deux policiers. Dix secondes plus tard, notre voiture repartait, sous prétexte que le chauffeur « travaille pour le gouvernement ». Si je n'avais pas été terrorisé par la scène, j'aurais pu me en croyant à un canular du Marcel Béliveau local. Mais

non. Quelques instants plus tard, en arpentant les rues touristiques, je suis tombé nez à nez avec un tas de choses kitsch, comme si j'étais au cœur d'un jeu de piste pour retrouver ces années 1990 que je croyais naïvement disparues. Des affiches pour un concert imminent de Lara Fabian, des étals d'antiquaires vendant des milliers de pin's marrons, des coupes mullet arborescentes à tous les coins de rue... Sans oublier toutes ces filles juchées sur des talons aiguilles que même Kevinator et Ianoo n'oseraient jamais porter. Encore que, pour Ianoo, j'ai un doute. Enfin bref ! Après un seul après-midi, j'avais déjà l'impression d'avoir eu droit à toutes les images d'Épinal possibles et imaginables sur Kiev et l'Ukraine. C'est à ce moment-là que j'ai pris la direction de 4A Games, dans les faubourgs de la ville. Coincé entre une casse automobile et la maison mère d'une société spécialisée en papier peint, le studio ressemble de l'extérieur à un vieil

entrepôt désaffecté. Sur le parking, on trouve des voitures cabossées, des chatons fous et des débris divers. Pour accéder aux locaux, il faut emprunter un petit escalier aussi bleu que glissant et qui, selon une source anonyme, a causé une triple fracture du tibia à un développeur l'hiver dernier. À l'entrée, un petit kiosque rouillé abrite les mecs de 4A Games qui veulent fumer leur clope peinards. Et il y a aussi des dizaines de canettes de bière déoédées qui pourrissent à deux pas de la porte principale.

« DES DIZAINES DE CANETTES DE BIÈRE DÉCÉDÉES POURRISSENT À DEUX PAS DE LA PORTE PRINCIPALE. »

Il est 10 heures du matin. J'espère donc que ces bouteilles proviennent d'un apéro antérieur et qu'elles n'ont pas été consommées par les développeurs au petit dej'. Bah ouais, le cliché de l'Ukrainien alcoolique, ne comptez pas sur moi pour sauter dedans à pieds joints.

Lustres et tue-mouche

L'intérieur du studio n'est pas tout à fait du même acabit dans la mesure où les pièces sont remplies d'ordinateurs bien costauds et d'écrans géants. Néanmoins, la décoration demeure gentiment dans les tons old fashion (je n'ai pas dit ringards) avec des gros lustres qui pendouillent dans toutes les salles. Du papier tue-mouche est suspendu négligemment entre deux PC tandis que le studio de motion-capture ressemble à un vieux garage miteux. Comme je suis un sale type, je rigole à chaque nouvelle découverte, chacune plus délirante que la précédente. Et pourtant, malgré mon ébahissement mesquin, je constate une vraie joie de vivre dans cet endroit. Les développeurs semblent vraiment s'amuser, ils parlent librement, n'hésitent pas à tourner leur écran pour dévoiler ce sur quoi ils travaillent. Dans un milieu où la communication est d'ordinaire sclérosée, où il faut faire des pieds et des mains pour la moindre information ou interview, visiter 4A Games a un côté très rafraîchissant, en fin de compte. Bien loin de l'aspect propre et austère d'une boîte américaine, le développeur ukrainien est une pépite de marginalité. Le charme slave, en quelque sorte. Et tant pis si ça aussi, c'est un cliché !

INTERVIEW

DEAN SHARPE

Executive producer de *Metro : Last Light*

« Quand je vivais en Californie, je n'avais pas besoin de mettre de chaussures pendant au moins six mois dans l'année. »



Joystick : Comment un Californien peut-il se retrouver à Kiev ?

Dean Sharpe : En fait, je gèrais mon propre studio à San Francisco. Il s'appelait Big Ape et a fermé en 2004. Un an plus tard, je suis tombé par hasard sur l'un des dingue de THQ qui m'a parlé d'un job en Ukraine. Au départ, j'étais persuadé qu'il plaisantait. Mais le lendemain, j'ai reçu un e-mail qui me demandait mes disponibilités pour prendre l'avion et partir à Kiev. Donc, non, ce n'était pas une blague.

Et alors, c'est comment de vivre et de bosser en Ukraine ?

D.S. : C'est vraiment rude, même si ça fait maintenant quelques années que je suis ici.

Qu'est-ce qui est si différent entre San Francisco et Kiev ?

D.S. : Absolument tout. Quand je vivais en Californie, je n'avais pas besoin de mettre de chaussures pendant au moins six mois dans l'année, sauf si je devais aller à la banque. Il m'est aussi arrivé des choses incroyables ici.

Une fois où j'étais rentré passer quelques jours à San Francisco, j'ai eu un message vocal du propriétaire de mon appartement à Kiev. Il était entré chez moi, avait viré toutes mes affaires et avait vendu l'appart sans me prévenir.

Il y a une patte, une griffe russe dans la littérature et le cinéma. Est-ce que c'est pareil pour le jeu vidéo ?

D.S. : J'en suis persuadé. Il suffit de jouer à *Metro* pour s'en rendre compte, notamment pour tout ce qui touche aux choses occultes. En Ukraine, les gens sont très superstitieux, ils sont à fond dans le paranormal et la sorcellerie. Par exemple, la semaine dernière, on a beaucoup parlé ici d'une machine miracle. Tu mets tes mains à l'intérieur de la machine, elle analyse ton corps, trouve tout ce qui ne va pas chez toi et fabrique une pilule pour te soigner entièrement. Tous les mecs ici sont persuadés que ça fonctionne, même les ingénieurs. Je leur dis : « Mais merde, vous êtes des scientifiques, vous ne pouvez pas croire un truc pareil ! » Et pourtant, si.

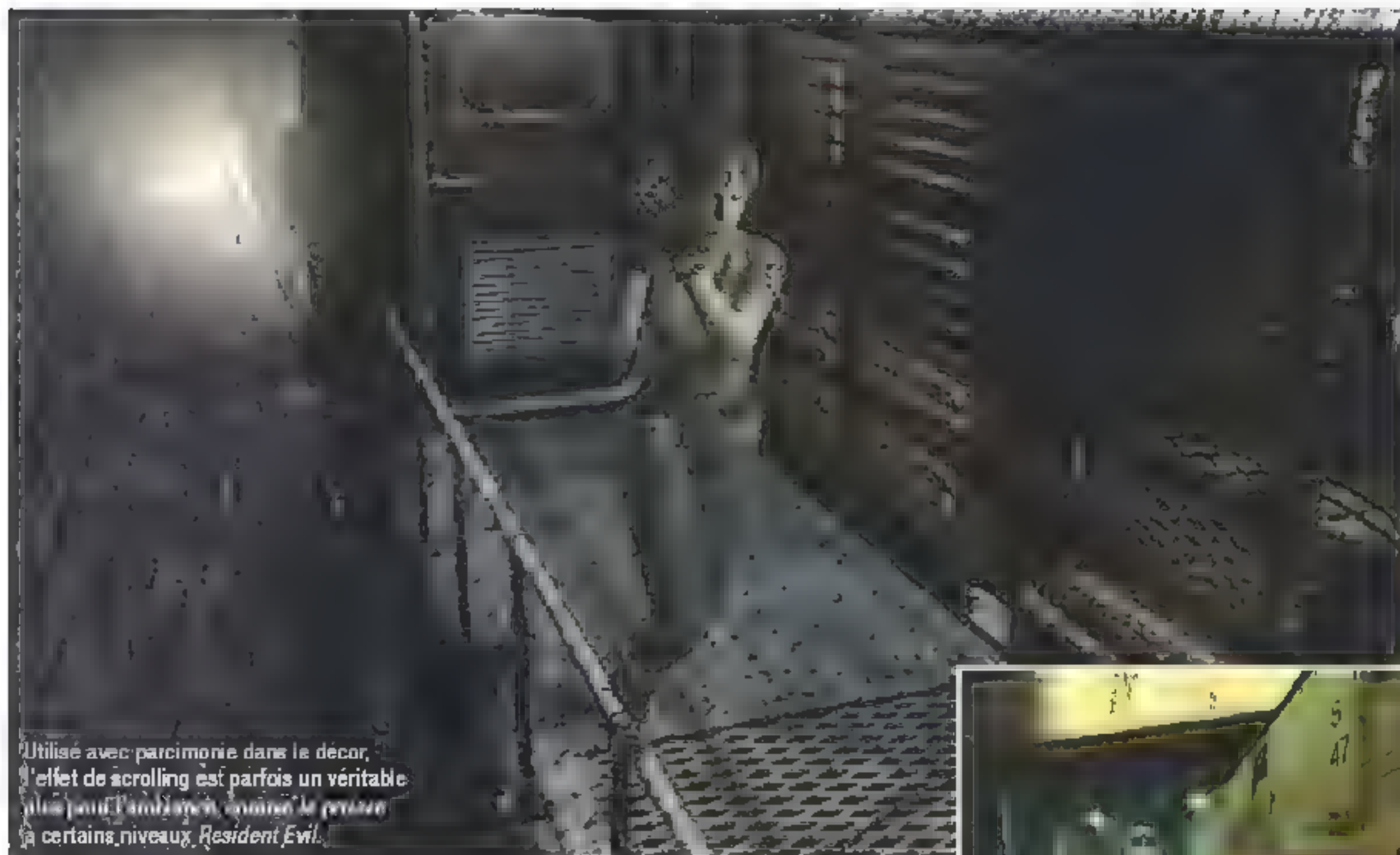
Au Japon, l'image de la bombe atomique est très présente dans toutes les œuvres culturelles. Est-ce que la catastrophe de Tchernobyl a eu un impact similaire chez les auteurs et les créatifs ?

D.S. : Implicitement, peut-être... Disons que la vision du genre post-apocalyptique est très différente. Ce n'est pas comme en Occident où il est question d'une bombe, d'un astéroïde ou de je-ne-sais-quoi. Ici, on reste assez vague sur l'origine de la catastrophe, presque par pudeur, j'ai envie de dire. Et il y a aussi toute cette dimension très inquiétante, avec des fantômes et des esprits. Ça n'a rien à voir avec le post-apo habituel.

Pas de zombies, pas de mecs à la Mad Max ?

D.S. : Non, ça ne risque pas !

METRO : LAST LEVEL



Utilisé avec parcimonie dans le décor, l'effet de scrolling est parfois un véritable plus pour l'ambiance, comme le passage à certains niveaux Resident Evil.



Honte sur Valve pour nous avoir fait le coup du train fantôme dans *Half-Life 2*!

Le métro dans le jeu vidéo, un bon sujet de dossier ? En attendant leur assiette, Jika et Deez ont passé une demi-heure à essayer de s'en persuader. Jika a dû continuer d'y réfléchir durant tout le repas, histoire d'oublier sa salade tomate-mozzarel a.

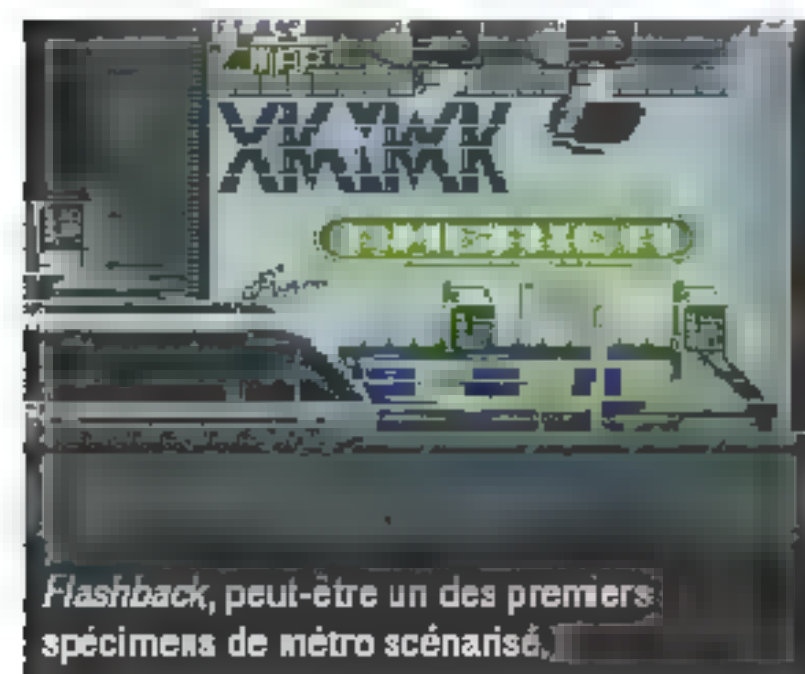
Verdict : oui, ça peut le faire. Le métro fait partie de ces lieux emblématiques que l'on rencontre de manière récurrente dans le jeu vidéo. Un endroit intemporel aussi, qui relie les gros pixels des années 1990 aux

productions actuelles. De *Syndicate* à *Metro*, les navettes sur rail ont construit un vaste réseau dans la culture vidéoludique jusqu'à en devenir le thème central. Il y avait déjà eu un précédent avec *Resident Evil*, qui basait toute sa campagne de promotion dans un train de grand standing. Plus pertinent encore, la licence des *Trainz Railroad Simulators* dont nous sommes tous éperdument fans chez Joystick, consacre le culte ferroviaire dans sa plus pure acception. À bien y réfléchir en mâchouillant notre part de pizza (ou presque, pauvre Jika), la liste de jeux qui empruntent les rails s'allonge rapidement, surtout en y incluant les variantes comme le train, le tram et autres véhicules customisés à la sauce SF. Quoi qu'il en soit, le principe est le même. Les réseaux ferrés sont des moyens de locomotion

familiers pour la plupart d'entre nous. Modéliser ce type d'espace dans un jeu vidéo renvoie à nos repères du quotidien, assurant ainsi un processus d'identification instantané. Plus que le train ou le métro, c'est l'environnement des quais, l'ambiance des rames et ses dangers que nous évoquent ce dispositif. L'immersion est donc particulièrement efficace et rapide. Mais pas seulement : si le rail fait tant d'émules, c'est qu'il y a des raisons un peu plus subtiles.

L'équation des vainqueurs est dans le wagon

En effet, le concept du métro présente de nombreux intérêts en matière de level design. Automatisé, il permet d'imposer au joueur un parcours prédéfini sans pour autant porter atteinte à sa liberté d'action ; le joueur admettra



Flashback, peut-être un des premiers spécimens de métro scénarisé.

cette coupure car c'est la fonction même d'une rame. Dès lors, ce moyen de locomotion peut être utilisé pour relier deux espaces tout en induisant un effet de distance. Une manière de donner une certaine envergure à l'univers virtuel qui paraît ainsi bien plus grand. Prendre le métro, c'est toujours plus impressionnant que de franchir une porte ou de monter un escalier. En 1992, *Flashback* avait déjà bien compris la feinte avec son réseau ferré reliant les pôles urbains souterrains. La séquence d'introduction de *Half-Life* a poussé le concept dans ses ultimes retranchements en profitant du trajet de tram pour faire la démonstration d'un centre de recherche florissant derrière les baies vitrées. Par ailleurs, l'exiguïté des wagons en fait un pont de convergence incontournable des jeux de survival-horror. Surfant habilement sur nos appréhensions claustrophobes et le manque d'espace, le train bénéficie d'une aura négative tout à fait opportune. Plus vicieuse encore, la structure interne encombrée de sièges et de barres métalliques empêche de se mouvoir facilement traverser les rames avec une horde de zombies aux fesses relève du calvaire le plus complet. Ce genre d'épreuve sadique peut être infligée impunément grâce à une justification diégétique servie sur un plateau : le joueur n'accusera pas la malveillance du gars tordu qui a conçu la map, mais « ce putain de wagon à la con ». C'est donc en toute logique que l'on retrouve les grandes



Tomb Raider III est en lice pour la palme du métro fantôme le plus foireux !

licences de TPS horribles avec leurs avatars concédés dans le décor, comme *Resident Evil* ou *Silent Hill*. Mais on s'emmêle aussi les pieds à la première personne, comme le démontre *Left 4 Dead* et, très prochainement, *Metro*. Tout bien pesé, il n'y a que *Railroad Simulator* qui joue la carte de l'honnêteté. Des heures de trajets bien linéaires, juste pour traverser des kilomètres de maps au rabais : l'extase ferroviaire dans toute sa splendeur.

Lorsque les aiguillages vont dans le mur, ça fait mal !

Les trains ont un potentiel indéniable, mais comme le faisait remarquer Deez, « le problème,

c'est que beaucoup de développeurs les utilisent pour faire du cache-misère ». En effet, comment ne pas penser immédiatement aux wagons fantômes qui surgissent mystérieusement des abîmes pour écraser notre avatar lorsqu'il s'aventure trop loin sur les voies ? Une astuce de level design plus que douteuse pour délimiter une map et dont on fera les frais dans *Tomb Raider III*, par exemple, mais aussi dans des jeux moins pardonnables tel que *Half-Life 2*. Mais c'est l'incontournable scène d'action stéréotypée sur les toits du train en marche qui retient les faveurs de Jika, super occupé par ailleurs à vider les corbeilles de pain de la table (car la salade, c'est comme le métro, elle a aussi ses limites). Combinant une sombre plateforme sur fond de scrolling en boucle, l'astuce est censée faire culminer la tension dans un environnement exaltant et dynamique. Sauf que dans la majorité des cas, la boucle est visible, l'effet atmosphérique simulant le mouvement est raté et l'on sait pertinemment qu'on mourra en tombant du wagon car le paysage est fictif. Bref, du toc pur et dur, avec des exemples de premier choix dans *Resident Evil* et *Tomb Raider : Legend*. Le plus irréprochable dans ce domaine reste quand même *Railroad Simulator*. Il n'utilise pas le réseau ferré pour cacher la misère : il la montre et l'assume complètement.

KÉVINATOR



La balade en métro dans l'intro d'*Half-Life*, c'est 10 minutes mythiques à regarder par les fenêtres.

« UNE ASTUCE DE LEVEL DESIGN PLUS QUE DOUTEUSE POUR DÉLIMITER UNE MAP ET DONT ON FERA LES FRAIS. »



La map No Mercy de *Left 4 Dead* nous inflige le coup du métro, et ça, ce n'est vraiment pas gentil du tout.

QUESTION DE MOTS

Du mot à l'image, de l'image fixe au temps réel, les adaptations de romans ont évolué au gré des progrès d'interface et de moteur.

Ok, *Metro*. *Last Light* n'est pas vraiment une adaptation de roman. En fait, on dirait plutôt une sorte de retranscription vidéoludique d'un univers romanesque. Mais ça, comme on va le voir, c'est désormais la mode. Bah oui, parce que adapter directement et aveuglement un roman ou un univers romanesque, ça ne se fait plus depuis... oulà, oui, au moins tout ça !

La pomme d'Adam d'Eve

Au début, il y eut le mot... ou le Verbe, je ne sais plus, j'ai oublié. Si, si. Souvenez-vous, ces fictions interactives qui ont fait la joie d'un Sheldon Cooper dans *The Big Bang Theory* (saison 4, épisode 6), ou ce Zork à débloquer au début du premier *Bleak Ops*. Bref, au début, il y eut ces aventures textuelles, et d'abord *Colossal Cave Adventure* (ou *Colossal Cave*, ou *Advent*, en fonction des versions), de Willie Crowther, qui déboule dans toutes les fics américaines en 1975. Rapidement, des développeurs s'emparent de ce genre et adaptent les classiques de la littérature, principalement fantastique. Des exemples ? *Frankenstein* (1981), *The Hobbit* (1982), *Dix petits nègres* (1983), *Le Guide du routard galactique* (1984), *The Mist* (1984, oui, oui, celui de Stephen King), *Lancelot*



Neuromancien, d'après William Gibson, prend les atours d'un point & click.

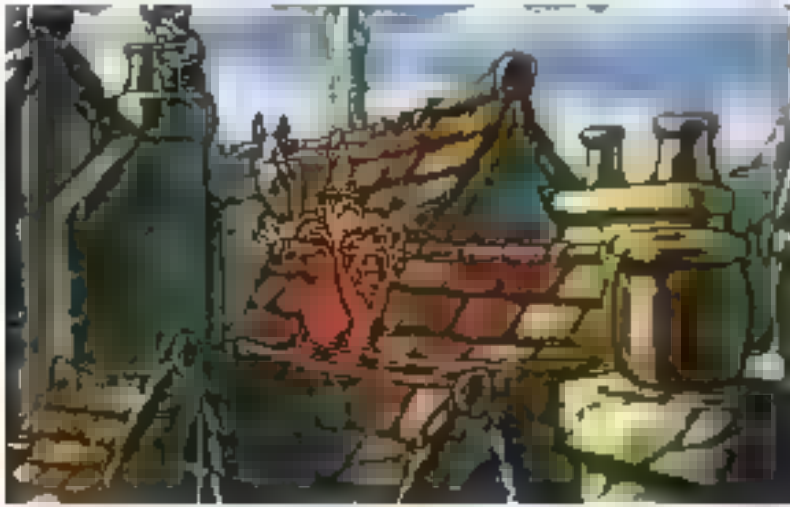
(1988), *Wonderland* (1990)... Des adaptations proches des œuvres originales, aux analyseurs syntaxiques rudes qui ne s'encombrent jamais (ou très peu) d'une réflexion sur «comment adapter». Normal, rien ne retranscrit mieux le mot... que le mot. Il suffit de reprendre les descriptions et le style pour renvoyer immédiatement à l'œuvre. Par exemple, *The Hound of Shadow*, d'après Lovecraft, s'inspire des tics de l'écrivain de Providence pour rendre son inquiétante étrangeté. Oh, il y a bien d'autres genres qui s'inspirent d'aventures de héros de papier, comme l'action avec *Conan*. *Hall of Volta* (1984), mais c'est une minorité face au poids écrasant des aventures textuelles. Il faut en fait attendre 1990 pour voir plus ou moins disparaître ces dernières, supplantées par des créations plus visuelles, mais finalement très cantonnées

Caméra, action

Vers la fin des années 1980, certaines adaptations de romans empruntent des voies très différentes et monopolisent les genres en fonction du scénario. Ainsi, assez logiquement, *Le Seigneur des anneaux*, version Interplay (Brian Fargo inside), reprend les codes du RPG : vue du dessus, combat au tour par tour, missions annexes... bref, le petit *Ultima* illustré, le tout agrémenté de textes à lire dans un gros booklet, et notamment des descriptions tellement longues que les développeurs ont préféré les mettre en annexe physique. Là, encore, on en revient au texte fondateur. Évidemment, cette première voit de nombreux univers romanesques de fantasy adaptés à la sauce RPG, comme *Shannara*, *La Roue du temps*, etc. Logique. L'année suivante, *Conan - The Cimmerian* (encore lui !) alterne action en temps réel, vue de côté façon jeu de combat (rigide et mollasson) et caméra au-dessus de l'action lors des déplacements en ville. Ici, la séparation avec les textes, avec les romans, est consommée : c'est l'univers qui compte,



Le Seigneur des anneaux, version RPG, avec du Brian Fargo dedans



Discworld, de Pratchett, sublime le point & click.

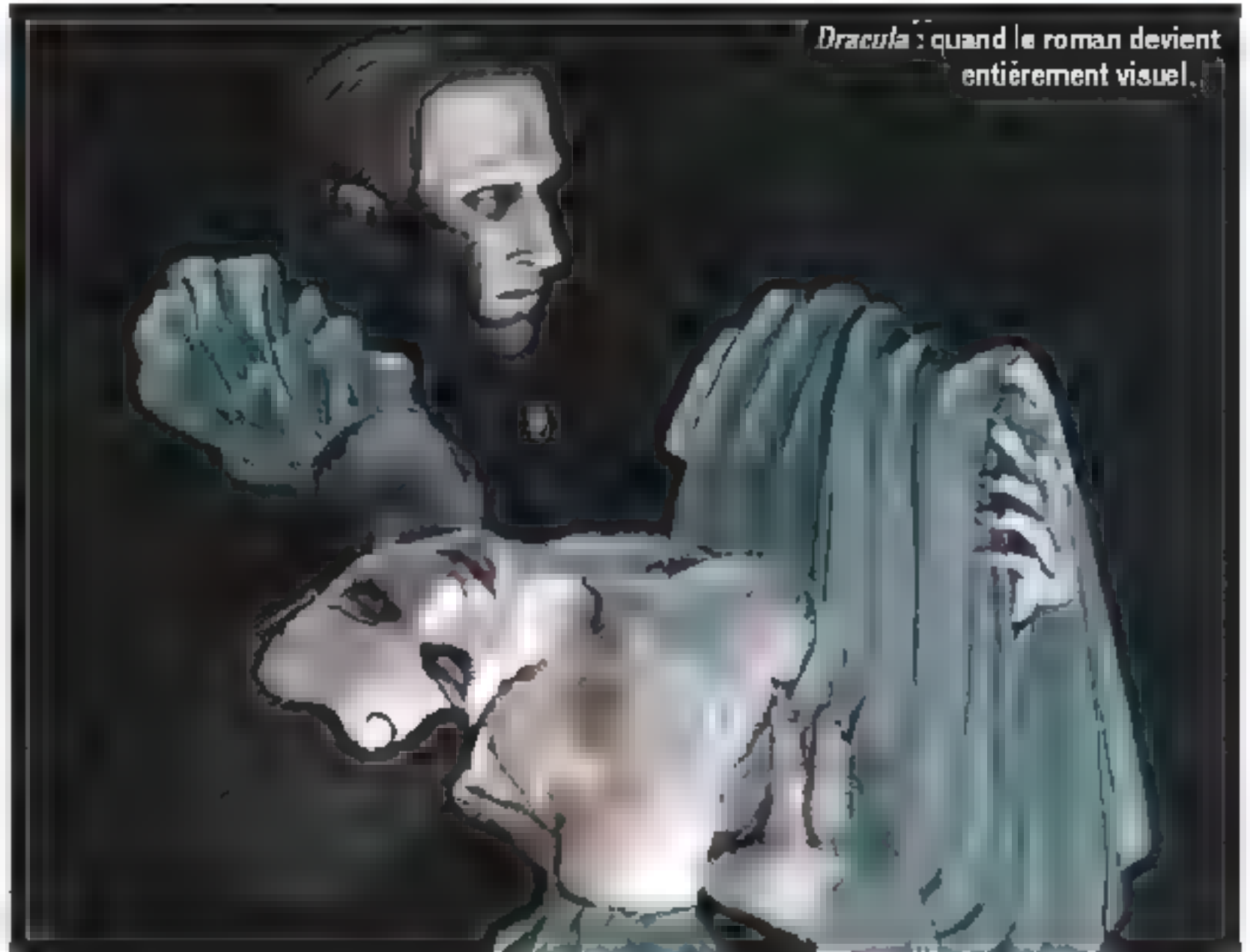
son personnage, et la façon de le mettre en scène. Si le personnage de Robert E. Howard n'a pas besoin de longs dialogues, autant en faire un héros de jeu d'action ! Encore une fois, *Conan* et d'autres jouent l'avant-garde puisque la plupart des développeurs se confrontant à des œuvres de fiction préfèrent se caler sur les évolutions/transmutations du jeu d'aventure. Que ce soit *Neuromancer* (1990), *Discworld* (1994) ou *I Have No Mouth and I Must Scream* (1995), tous proposent une interactivité à la LucasArts. Choix de mots dans une liste préétablie et interaction avec des objets à l'écran. Comme s'il y avait là une sorte d'évidence, qu'un roman ne pouvait être illustré et adapté que par une action réfléchie. Les adaptations suivantes, quant à elles, s'inspirent bien souvent de *Myst*, nouveau mètre-étalon du genre à partir de 1993. Plus besoin de mots, plus d'écrits qui viennent parasiter l'aventure. Comme le montre la mise en abîme des *Livres-Monde* imaginés par les frères Miller, l'aventure est désormais visuelle. L'interaction est immédiate, là, sur l'écran, sans passer par des textes. D'ailleurs, leurs *Livres-Monde* qui s'ouvrent au joueur semblent de belles métaphores du jeu vidéo, non ? Les studios s'engouffrent dans cette nouvelle voie

« EN PASSANT DU MOT À L'IMAGE PURE, AU GAMEPLAY IMMÉDIAT, LE JEU VIDÉO A COUPÉ LE CORDON AVEC L'ŒUVRE ORIGINALE. »

et accouchent parfois de belles réussites ou de monstruosites. Il y a *The Dark Eye* (1995), qui rejoue certains poèmes et nouvelles d'Edgar Allan Poe, *Dracula*, *The Resurrection* (1999), *Le Monde*



Exprimer l'inintelligible de Lovecraft n'est-il possible qu'avec les mots ?



Dracula : quand le roman devient entièrement visuel.

de *Sophie* (1997), *Rama* (1995), *Frankenstein* (1995) ... Et déjà, c'est la débâcle, orchestrée notamment par un certain *Alone in the Dark*. Si le mot n'est plus si important que cela, pourquoi ne pas carrément taper dans d'autres genres, a priori plus éloignés, voire en créer de nouveaux ?

Fini de rigoler

Avec la montée en puissance des machines, les adaptations de romans vont voir ailleurs. L'horreur lovecraftienne avec *Alone in the Dark*, puis *Dark Corners of the Earth*, le FPS avec *S.T.A.L.K.E.R.*, le MMORPG avec *Le Seigneur des anneaux Online* ou *Age of Conan*, l'action/aventure

des derniers *Sherlock Holmes* chez Frogwares. Le reste ? L'histoire ? On en fait ce que l'on veut. Les personnages secondaires ? On les invente. Ici, on ne parlera plus d'adaptation, mais d'inspiration, de réécriture, voire, et c'est encore mieux, de réappropriation. Tout comme *Sherlock*, l'excellente série télé qui redonne sens et contexte à un héros vieux de plus d'une centaine d'années.

XNIX

Et la BD ?

On peut dire qu'elle a suivi les mêmes tendances. D'abord une reprise immédiate de ses codes (*Les Passagers du temps*), puis une exploitation via les genres (de l'action avec *Bob Morane*, de la stratégie avec *Nord & Sud*, du RPG/aventure avec *La Quête de l'oiseau du temps*, de l'action avec *Ranx*, du point & click expérimental avec *Slaine*, *The Celtic Barbarian*), en fonction des titres, personnages et univers. Avec *XIII*, le FPS cel-shadé d'Ubisoft, on arrive à une sorte de parfaite symbiose entre fond et forme



avec *American McGee's Alice*, etc. Désormais, l'image mouvante, en action, peut rivaliser avec les mots et mettre en scène un univers avec autant de détails, si ce n'est plus. L'image peut même jouer avec les mots, sans passer par les lourdeurs textuelles passées. Mieux, en passant du mot à l'image pure, au gameplay immédiat, le jeu vidéo a pu franchement couper le cordon ombilical qui le relie à l'œuvre originale, et en faire autre chose. Les développeurs de *The Witcher* nous l'expliquent il y a plusieurs numéros : travailler sur une tranchée signifie accepter des limites. Celles de l'univers, de la caractérisation des personnages, ses concepts fondateurs. C'est de même ce que font la plupart

NEWS

TOP
5

LES 5 NEWS IMMANQUABLES NÉCESSAIRES ET OBLIGATOIRES (PUISQUE ON VOUE LE DIT...)

1 | **BIOWARE**
La news sur le départ
des fondateurs, c'est
juste là à droite.

2 | **BYE CLIFFYB**
La news sur le départ
de Cliffy, c'est un peu
plus loin à gauche.

3 | **FUNCOM**
L'annonce sur le transfert
au sein de Funcom, on
vous laisse la trouver.

4 | **STEAM BOX**
Il vous n'aura pas
encore vu un Valve
sceptique, c'est page 30.

5 | **OBSIDIAN**
Savoir vendre un JDR
à l'ancienne, c'est tout
un art.

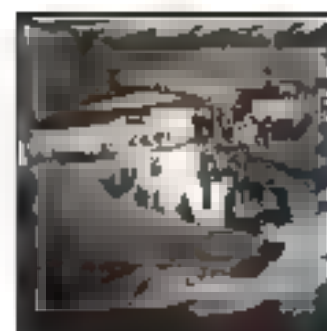


POUR OU CONTRE

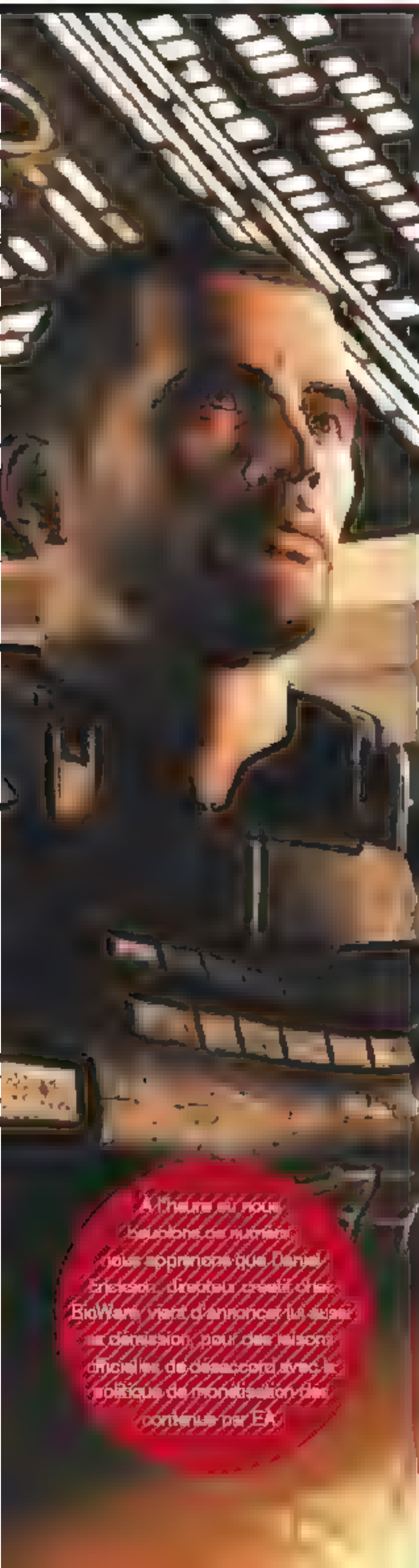
36

RENCONTRE
CHRIS ROBERTS

40

MONDIAL DE
LA SIMULATION

46



FUITE DES CERVEAUX



Nouveau coup de théâtre pour BioWare : ses deux fondateurs quittent le navire. Une nouvelle qui n'empêche pas le studio d'enchaîner sereinement les annonces de projets.

Une fois parti, je consacrerai l'essentiel de mon temps à mes proches, ainsi qu'à ma passion première : le brassage de la bière. Non, cette phrase d'adieu n'est pas celle de Walou un soir de déprime, mais de Greg Zeschuk sur son blog. Le même Zeschuk qui, en 1995, décidait avec son pote Ray Muzyka de fonder un studio de jeux, qu'ils nommèrent BioWare en hommage à leur ancienne vie d'étudiants en médecine (leur premier fait d'armes serait apparemment un simulateur de coloscopie). 17 ans, 15 jeux et une foultitude de succès plus tard, les deux «BioWare Doctors» tirent leur révérence et quittent leur bébé. Si le départ se fait officiellement sans aigreur, la nouvelle a de quoi surprendre. Nombreux sont à penser que l'âge d'or du RPG selon BioWare doit beaucoup à ses deux géniteurs. Pour d'autres, c'est surtout une success story ternie par de mauvais calculs. Réputé pour son indépendance sans concession, BioWare a progressivement cédé du terrain face à la conjoncture des consortiums. Après une fusion avec Pandemic en 2005, son rachat par EA deux ans plus tard sonne comme un pacte faustien, poussant aux compromis les plus fâcheux pour des succès variables. Le récent passage de *The Old Republic* en free to play, doublé d'un plan social douloureux quelques mois plus tôt, a finalement prouvé qu'un géant peut toujours être puni par péché d'ambition. Tout cela a-t-il un lien avec le départ surprise de ses deux fondateurs, sans doute fatigués d'une mainmise de leur éditeur de plus en plus oppressante ? C'est un pas que l'on ne saurait franchir, faute de preuves. Mais le doute persiste..

Tout va bien, Mme la Marquise

Du côté de BioWare, on se la joue serein, voire débordé de partout. En plus de s'atteler

activement au développement du prochain *Command & Conquer* (en F2P), le studio a officialisé le secret de polichinelle d'un troisième *Dragon Age* en préparation. De son contenu nous ne savons rien, si ce n'est que le jeu sortira fin 2013 et s'appellera *Inquisition*, utilisera le moteur Frostbite 2.0 de DICE, et sera à l'écoute des joueurs pour éviter une nouvelle pantalonnade. Mais ce n'est pas tout. En plus de confirmer un nouveau DLC solo pour *Mass Effect 3*, Aaryn Flynn, le directeur de BioWare Edmonton, s'est empressé d'annoncer la mise en chantier d'un nouveau chapitre (prequelle, spin-off ?) de la série. Enfin, une rumeur tenace voudrait que le studio tente prochainement une nouvelle IP, avec nouveau scénario et univers originaux à la clé. Chez BioWare, on a beau se faire amputer des deux jambes, on continue à aller de l'avant. Si le départ des Doctors fait mal au cœur, la victime principale semble avoir déjà tourné la page.



Ianoo

**Mon avis de
bioWarophile**

À mon sens, BioWare a opéré un tournant crucial dans l'évolution du RPG moderne, en réussissant l'exploit de mélanger la complexité des règles AD&D au réalisme du (pseudo) temps-réel. Du coup, la retraite de ses deux cerveaux originels me plonge dans des abîmes de nostalgie et de doutes. Qu'il l'admette ou pas, BioWare est à un virage critique : va-t-il renier ou perpétuer l'héritage de ses géniteurs ?

À l'heure où nous
bâillons de nuit,
nous apprenons que Daniel
Erickson, directeur créatif
BioWare, vient d'annoncer sa
démission, pour des raisons
officielles de désaccord avec la
politique de monétisation des
contenus par EA.



2 **BYE BYE, CLIFFYB !**

C'est l'hécatombe, l'hémorragie des têtes pensantes : alors que les « BioWare doctors » s'en vont brasser de la bière et sauver l'humanité, ce bon vieux Cliff Bleszinski décide de claquer la porte d'Epic Games.

A lors celle-là, on ne l'avait pas vue venir. Hier soir, j'étais tranquille dans mon pieu, surfant d'un doigt négligent sur mon iPad (allez-y, traitez-moi de Macfag, j'ai l'habitude). Et là, que vois-je ? « Cliff Bleszinski quitte Epic Games. » Damned ! Encore un nom qui s'en va. La raison ? Difficile à cerner. Cliff invoque « une pause plus que nécessaire », mais précise qu'il a « grandi dans ce business » et que « l'ensemble des personnes qui travaillent chez Epic vont lui manquer ». Je vous épargne la suite du blabla, tout à fait dans l'esprit « you are the best, don't change anything » typiquement ncan. Contrairement à Muzyka et Zeschuk (voir page précédente), CliffyB semble déterminé à rester dans le jeu vidéo et il y a de fortes chances qu'on le retrouve dans quelques mois à la tête d'un nouveau studio indépendant. Car oui, aussi surprenant que ça puisse paraître, Epic est un indé, la boîte n'étant rattachée à aucun éditeur. Au final, quelle trace laisse Bleszinski au sein

d'Epic ? À vrai dire, la personnalité du bonhomme était suffisamment forte et médiatique pour que le préjudice soit plus grand que prévu. Télégenique et charmeur, il a cultivé pendant pas mal d'années une aura de beau gosse un peu (très) imbu de lui-même, mais finalement attachant. Et il ne faut pas oublier qu'il est avant tout game designer, responsable des deux plus gros succès du studio : *Unreal* et *Gears of War*. Sans compter ce bon vieux *Jazz Jackrabbit*, premier essai du loustic en 1994, un habile jeu de plateforme mettant en scène un lapin vert se prenant pour Sonic. Bref, même s'il n'a pas l'aura « intello » d'un Spector ou d'un Molyneux (il est plus proche de Romero), CliffyB a clairement redéfini pas mal de règles du jeu d'action et s'est attaché pendant toutes ces années à rendre ses œuvres décomplexées et fun, avec la pointe de second degré qui va bien. Alors certes, on ne lui a pas encore pardonné d'avoir craché sur le PC durant ces dernières années (souvenez-vous

de son « le marché du PC est sinistré » de 2008), mais reconnaissons-lui quand même ce petit bout d'héritage. Il ne reste plus qu'à attendre son premier projet sous Kickstarter, qui consistera très certainement en un remake de *Jazz Jackrabbit* sous Unreal Engine 4. Si si, vous verrez. ,



Jika

Mon avis irréal

Voir Bleszinski quitter Epic Games ne me fait ni chaud ni froid. Je l'avoue, même si, comme tout le monde, je reste curieux de découvrir ses prochains projets. Mais cette nouvelle m'a surtout rappelé la seule fois où je l'ai interviewé en vidéo : monsieur m'a fait un caprice parce que l'éclairage n'était pas à son goût. Une vraie diva. ,

[illegible]

www.oxfordjournals.org



...mais, définitivement pas un MMO mainstream.



3 OSLO, TON UNIVERS IMPITOYABLE

Qu'est-ce qu'on se marre, chez Funcom : ventes décevantes, finances catastrophiques, et parce que les emmerdes, c'est comme les distributeurs de prospectus (ça vient en groupe), voilà qu'un procès pointe son nez.

Je ne vous apprendrai rien en disant que *The Secret World* s'est mal vendu. Très mal même, puisque 200 000 exemplaires ont trouvé preneur, alors qu'il fallait que le jeu soit impérativement un million-seller pour être rentable. Après des années passées sur le fil du rasoir (on se rappelle le repêchage in extremis d'*Age of Conan* par son passage au freemium) c'est un coup trop rude pour Funcom, qui affiche un revenu de

2,6 millions de dollars au second trimestre 2012, en baisse par rapport aux 3,1 millions de dollars de l'année dernière. La dernière phase de production et le lancement du jeu ayant consommé l'essentiel des ressources du studio, les conséquences sont catastrophiques. Le résultat opérationnel avant dépréciation et amortissement est sinistre avec un déficit de presque 10 millions de dollars, ce qui, additionné, aux résultats précédents déjà peu

reluisants, fait totaliser à l'entreprise des pertes de 49,2 millions de dollars. Des nouvelles qui n'ont fait les affaires de personne, à l'exception de monsieur Trond Aas. En tout cas, c'est ce que suspecte la justice norvégienne. L'ancien PDG de Funcom est désormais sous le coup d'une investigation pour délit d'initié. Le 2 juillet 2012, à 24 heures du lancement de *The Secret World*, Trond Aas quitte son poste de dirigeant de l'entreprise norvégienne pour devenir conseiller stratégique. Ce changement de poste lui donne alors le droit de vendre l'intégralité du 1,5 million d'actions en sa possession. L'affaire ne traîne pas, et 650 000 actions sont écoulées pour un total de plus de 11 millions de dollars. Jusqu'ici rien d'illegal, si ce n'est que peu de temps après, les mauvais résultats de *The Secret World* ont fait plonger la valeur des actions Funcom de 17 à 2 dollars (2,15 dollars début octobre). Ce que l'OSE, l'autorité financière norvégienne, va maintenant devoir déterminer, c'est si Trond Aas s'est servi des informations en sa possession en tant que PDG pour récupérer ses billes, floutant au passage les acquéreurs. Étant à la tête du studio de développement, il y a en effet peu de chances que le décalage entre *The Secret World* et les attentes du grand public en matière de MMO lui ait échappé (chez nous, même Krackoukas s'en était rendu compte, c'est dire !). De même, il fallait être aveugle pour ne pas saisir que la demesure des attentes affichées en termes de nombre de copies écoulées ne pouvait déboucher sur autre chose que sur un Hindenburg financier.

Et maintenant ? Que vais-je faire ? Tadadadam !

En attendant que l'affaire décarie, quel avenir pour Funcom ? Dans sa dernière communication aux actionnaires, le développeur insistait sur le fait que son dernier MMO avait reçu de bonnes critiques, que l'affaire n'était donc pas morte et pouvait repartir à la faveur d'actions commerciales bien ciblées. Lors d'une interview, le directeur créatif Ragnar Tonquist s'est pourtant montré catégorique : il n'y aura pas de passage en free to play, enfin pas tout de suite : ils vont attendre un an que les huissiers saisissent jusqu'à leur dernière chaise de bureau avant d'y songer. Officiellement, cet échec a deux responsables : *Mists of Pandaria* et *Guild Wars 2*, dont les dates de lancement auraient été trop proches de celle de *The Secret World*. Manque de chance, l'essentiel de la force de frappe de Funcom était concentré dans ce jeu et le planning des sorties à venir est désespérément vide, trop vide pour convaincre les investisseurs d'une reprise. Une baisse de prix sur Steam a d'ores et déjà été annoncée, de même qu'un recentrage de l'activité avec des suppressions de postes dans la division « large scale MMO ». Le plus gros de



Si elle est avérée, la tentative de Trond Aas pour se débarrasser de ses actions est quand même très naïve.

ces suppressions concernera l'équipe chargée de produire du contenu pour *The Secret World* (la plus grosse de l'entreprise), les mises à jour de contenu seront en conséquence plus petites que prévues, voire carrément supprimées. Funcom a peu de chances de se relever d'un coup pareil et si c'est le cas, ce ne sera plus le développeur que nous avons connu. Ragnar Tonquist a annoncé qu'un autre MMO pas encore annoncé était en travaux, mais que les prochains projets seront des free to play de plus petite envergure. Les seuls, selon lui, à assurer une prise de risque minimum et des entrées régulières au développeur. Je vous préviens que si leur prochain communiqué contient les mots « sociaux », « web browser game » ou « Facebook », je mords !!!

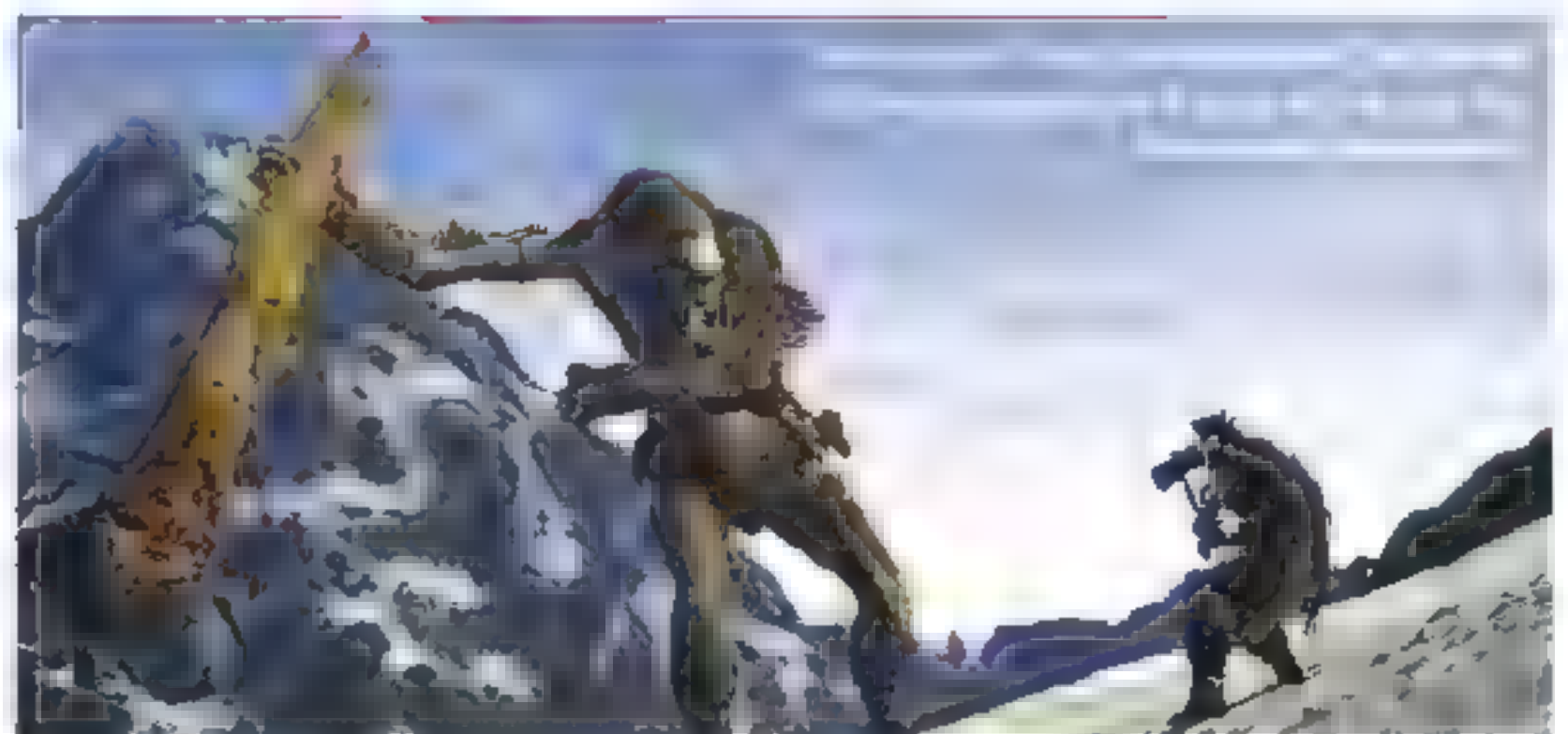


Savonfou

Ma citation
à paraître

Les Nordiques ont une conception intéressante du MMO, mais croire qu'elle peut intéresser le grand public est une erreur dangereuse. Cette erreur, Funcom l'a faite, doublée par celle d'un PDG qui panique et qui a peut-être tenté la bourde de trop. Et voilà comment on pousse dans la fosse l'un des plus grands contours de l'industrie. Les créateurs de *The Longest Journey* quoi, merde ! Quel gâchis..

« SI FUNCOM S'EN SORT, IL NE SERA PLUS JAMAIS LE DÉVELOPPEUR QUE NOUS AVONS CONNU. »







STEAM BOX : ET SI ON SE METTAIT LE DOIGT DANS L'ŒIL ?

Alors qu'on pensait qu'il regardait du côté de Nintendo ou de Sony, il s'avère que Gabe Newell prévoie plutôt de fouler les plates-bandes de Razer. Il est fort, ce Gabe.

Une console siglée Valve ? La rumeur n'est pas exactement nouvelle. Depuis l'interview de Gabe Newell par Penny Arcade («s'il faut que nous fassions du hardware, nous en ferons») jusqu'à la prétendue visite du PDG d'Apple chez Valve, en passant par les folles rumeurs lors de la GDC (The Verge qui confond une bacane destinée à tester Big Picture avec une console de jeu), 2012 aura été l'année de toutes les hallucinations. Et voilà qu'en septembre, Valve relance innocemment la machine à fantasmes en publiant une offre pour un emploi de designer industriel. Dans l'annonce, un passage en particulier échauffe les esprits : «Le PC et le Mac sont importants pour nous, mais nous sommes frustrés par le manque d'innovation dans le domaine du hardware.» Le Net entre en combustion spontanée : cette fois, c'est sûr, Gabounet veut voler de ses propres ailes et s'élancer majestueusement dans les

«ET SI VALVE SE LANÇAIT DANS LA FABRICATION DE PÉRIPHÉRIQUES PC?»

ieux du jeu vidéo console aux côtés des poids lourds du secteur. À ce stade, on en est presque à imaginer le prix et la date de sortie de la bête. Mais l'affolement n'aura duré qu'une petite semaine, jusqu'à la publication d'un article du New York Times sur la success story Valve. Le journaliste, qui a visité les studios, explique l'air de rien avoir testé un prototype de lunettes révolutionnaires, censées être au jeu vidéo ce que Google Glass sera à la vie de tous les jours. Une sorte

MABLETTE DANS TA GUEULE

Scruter les faits et gestes de Jen Ellisworth est une des occupations préférées des accros au matos. Il faut dire que l'employée de Valve n'est pas du genre dissimulée. Elle dispense ainsi sur YouTube des cours d'électronique, ou y fait régulièrement la démonstration de prototypes perso. Récemment l'Internet mondial s'est amusé à dissequer des photos de son bureau, où, dans un foutoir assez prodigieux, on pouvait deviner une manette pour le moins étrange. En gros, on aurait dit le fruit des amours interdites entre une manette de Xbox 360 et la «mablette» de la future WiiU. Alors, simple mock up sans avenir, ou véritable projet qui pourrait un jour être commercialisé ?

d'ordinateur ultra portable, au sens le plus strict du terme, puisqu'on le portera littéralement sur soi. Et tout à coup, les pièces du puzzle s'emboîtent. On commence par relire les petites lignes de l'offre d'emploi, à côté desquelles tout le monde était passé. «Même la souris et le clavier n'ont que très peu évolué depuis des années. Il y a là des opportunités à saisir.» On continue en se rappelant que Valve a déposé l'an dernier un brevet pour un gamepad avec des sticks interchangeables. Et si, plutôt qu'une console, la société de Bellevue se lançait dans la fabrication de périphériques PC ? Comme pour confirmer cette thèse, Valve lance dans la foulée la bêta de Big Picture, une version de Steam destinée aux télévisions et optimisée pour la manette. Avec son système de saisie pensé pour les deux sticks d'une manette type Xbox 360, même plus besoin de clavier ! Comme si elle pouvait encore douter des intentions de ses patrons, Jen Ellisworth, bricoleuse de génie et employée chez Valve, se confie à Engadget.com dès la semaine suivante. Oui, la cellule «hardware» de chez Valve, encore modeste, est bien en pleine expansion. Et oui, ils ont d'ores et déjà un paquet de projets sur le feu. «Chez Valve, prendre des risques, quitte à échouer, c'est non seulement accepté mais carrément encouragé.»

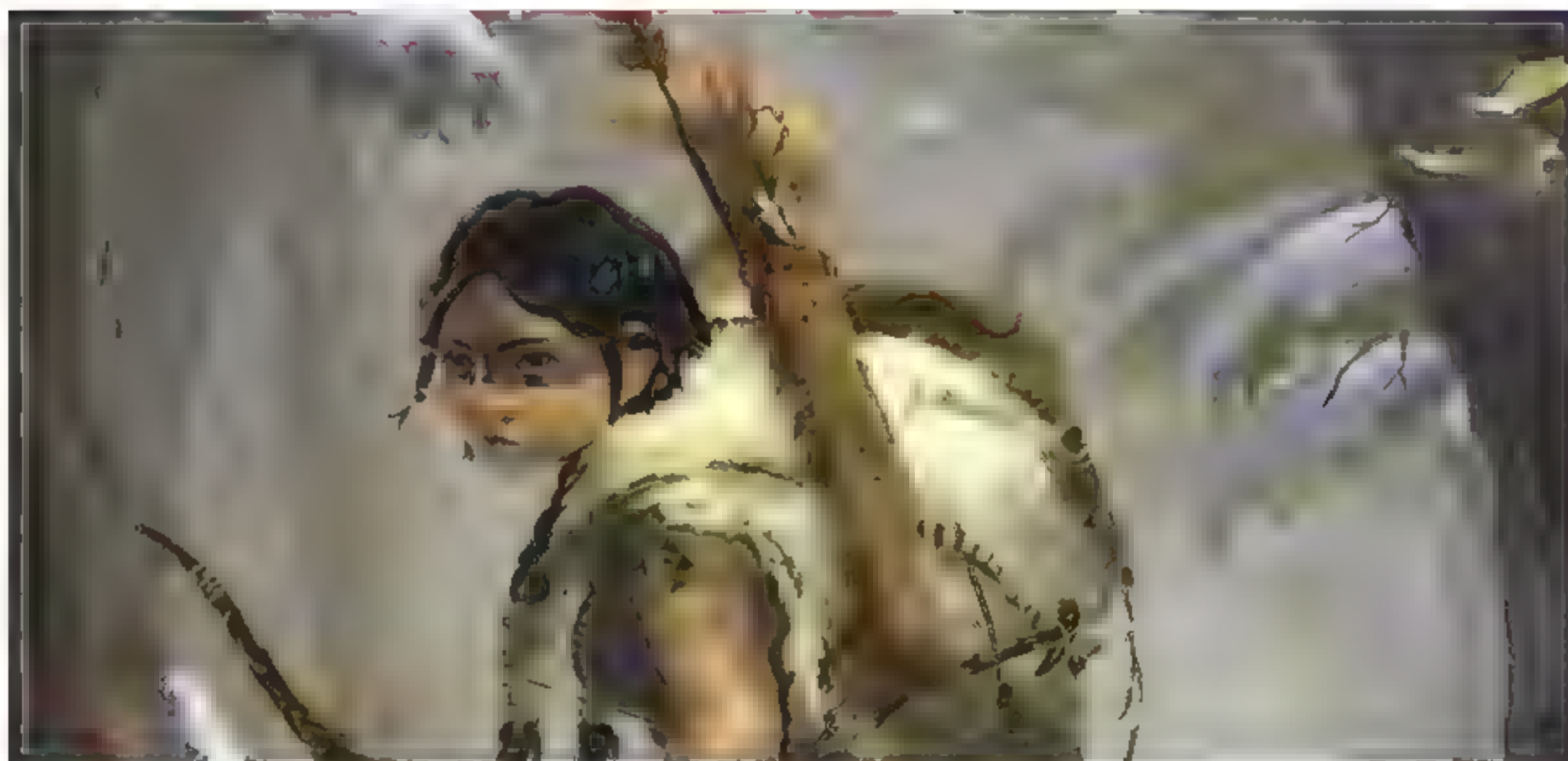
L'objectif de Valve : faire entrer le PC dans les salons, et regarder en passant aussi bien notre bon vieux clavier que les gamepads de nos amis consoleux. Si Jen ajoute qu'il faudra attendre «deux à cinq ans» pour pouvoir mettre la main sur les fameuses lunettes à réalité augmentée, d'autres prototypes ne devraient pas tarder à faire parler d'eux. Le premier produit estampillé «Valve» devrait ainsi être distribué à quelques bêta-testeurs très sur le volet dès l'an prochain. Clavier hybride façon Phantom, joypad avec trackball, Gabe Newell gonflable à reconnaissance de mouvements ? On en reparle très probablement d'ici quelques mois.



Eddie Walou

Mon avis fumeux

En communiquant sur ses lunettes, Valve a-t-il voulu détourner l'attention ? Quoi qu'il en soit, je le vois mal devenir un Razer-bis. C'est Michael Abrash, un employé cité par le NY Times, qui le dit : la philosophie de sa boîte, c'est de partager gratuitement ses idées avec les autres constructeurs plutôt que de tout faire tout seul.



5 LE DÉCOMPTÉ DE L'ENFER

Dans la famille des teasers à répétition, je voudrais Obsidian, ou comment un marketing bien calibré, et sans dépenser un dollar, est néanmoins parvenu à tenir captive la sphère des internautes.

Créer le buzz autour de son Kickstarter est loin d'être simple. Pour s'en assurer, il suffit de constater l'échec du *old school* *Wings* de chez Cinemaware, titre autrefois adulé que l'on l'imaginait pourtant voué au succès. A contrario, avec *Project Eternity*, Obsidian a marketé son projet de telle façon que l'objectif original de 1,2 million de dollars a été atteint en une journée. Si le rythme du financement a gravement ralenti depuis, le financement atteignait déjà 1,8 million de dollars 23 jours avant la fin de l'opération. Mais pour comprendre cette réussite, il est nécessaire de revenir en arrière. En avril dernier, alors que le Kickstarter de *Wasteland 2* atteint les 2,1 millions, Brian Fargo, patron d'inXile, annonce qu'il engage Chris Avellone (*Planescape: Torment*, *Fallout 2*) d'Obsidian pour travailler sur le scénario et l'univers de la suite du RPG culte. Le déclic ? Sans aucun doute. D'ailleurs, à partir de ce moment, Avellone accorde des interviews aux médias spécialisés qui le demandent, comme Kotaku ou Gamendustry.biz. Le 25 juillet, il dit « être tenté par l'idée de lancer un Kickstarter pour financer une suite spirituelle de *Planescape* ». Un mois plus tard, il explique par le détail ce que

pourrait être cette suite, revenant sur l'importance des compagnons, des couches de dialogues, etc. Une façon, sans doute, de tester, via les réactions sur les forums, l'intérêt déclenché par une telle annonce. D'ailleurs, on sent que le designer est déjà dans quelle direction aller... C'est finalement le 10 septembre qu'un compteur apparaît sur le site d'Obsidian, chaque jour s'accompagnant de trads, extraits de dialogues ou descriptions. Rapidement, la rumeur enfle. On apprend du Twitter de Josh Sawyer (*Fallout: New Vegas*) que Feargus Urquhart a même acheté un kit pour une vidéo. Vidéo ? Tout de suite, l'idée d'un Kickstarter émerge, mais pour financer quoi ? *Planescape: Torment* revient immédiatement sur les forums, et ce d'autant plus qu'Avellone en a parlé quelques semaines plus tôt. Mais on y trouve aussi mention d'une adaptation de *La Roue du temps*, série de romans de fantasy de Robert Jordan. Finalement, après quatre jours de suppositions hasardeuses, Obsidian lève le voile : *Project Eternity* est un jeu à l'ancienne, à la *Baldur's Gate*. Sauf que le studio, comme pressé par le temps, par la nécessité de faire vite, n'a rien de rien à montrer, si ce n'est une carte

de l'univers, ainsi qu'une direction générale. En fait, là, comme lors du Kickstarter de Ron Gilbert et Tim Schafer, ce sont les designers-stars qui servent d'alibi, de justification. Pensez donc, il y a Tim Cain (*Fallout*, *Arcanum*), Josh Sawyer (*Icewind Dale*), etc. Bref, le casting parfait du genre RPG 2D tel qu'on le jouait entre 1997 et 2000. Oui, de la même manière que la réunion Gilbert et Schafer a tout du revival de Lucasfilm Games/Lucasarts de la grande époque, réunion à laquelle on donnerait tout notre argent pour qu'elle refasse encore et toujours les mêmes jeux.



Kinch

Mon avis très marketing

Sur Kickstarter, tout le monde n'est pas logé à la même enseigne. Alors que certains s'échinent à montrer des prototypes, d'autres jouent sur leur renommée et explosent les compteurs. Si cette campagne a marché, c'est sans aucun doute parce qu'il y avait une demande véritable pour des genres ou des représentations délaissés, et que le timing était parfait.

L'ADRESSE FAVORITE de vos magazines favoris

Le site internet d'abonnement des magazines M.E.R.7



mes **magazines**
favoris.fr



PROFITEZ DES
MEILLEURES
RÉDUCTIONS
SUR VOTRE
ABONNEMENT

ABONNEZ-VOUS ET RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE
À VOS MAGAZINES FAVORIS

UN PETIT COIN DE PARADIS

Depuis l'avènement du tout numérique, les parcs et jardins font flipper les plus courageux d'entre nous. Normal, ces véritables enfers pour geeks n'ont à offrir que des arbres, des fleurs et même leurs sauveteurs banca sont souvent réalisés dans un bois des plus atroces. Quant au sol... Des cailloux ! Ou pire de la terre. Rien de chimique, aucune émanation toxique, pas un seul écran. L'affaire en deviendrait complètement intolérable si la prolifique société JCDecaux ne volait pas à notre secours en expérimentant bientôt, dans un square parisien, des tablettes à écran tactile de 32 pouces de diagonale. Là-dessus, on pourra jouer au Memory, au pendu ou

se fendre d'une petite réussite. Et oublier les nres atroces des enfants, les sours de leurs parents et les oiseaux qui chantent. Enfin !

MORT SUR LE COOK

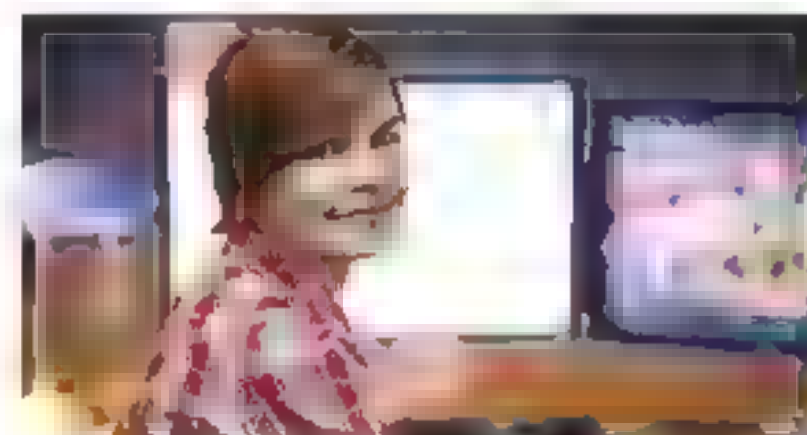
Vous ne l'apercevez peut-être pas, mais moi si grâce à la caméra installée par mes soins dans sa dernière demeure, je le vois bien, Steve Jobs, en train de se retourner et d'hurler à qui veut l'entendre qu'on le laisse sortir. Non Steve, d'abord tu n'es pas bien présentable mais surtout, c'est Tim Cook le patron, maintenant. Et ce n'est pas parce qu'il a décidé de certifier un vrai pad Bluetooth compatible avec l'iPad qu'il faut s'énervier. Même s'il est vrai que l'engin, proposé par Gameloft, ne fonctionne qu'avec les jeux de l'éditeur et coûte tout de même

près de 80 dollars. Alors évidemment, moi, je serais tentée de décréter illico que c'est vraiment de la merde mais comme je suis une excellente journaliste, je vais demander son avis à Steve. Et il en pense quoi, Steve ? Ah ben il dit que c'est vraiment de la merde.



BAS LES PATTES !

Je ne vais sans doute rien vous apprendre en vous disant que sous le prétexte du folklore, on peut faire passer n'importe quelle âne comme les comédies, le lancer de nains ou les chemises de Savonfou. Et c'est même souvent l'angle choisi par les défenseurs des babes des salons de jeux vidéo. Peu vêtues, maquillées comme des camions volés et forcées de subir les assauts de milliers de gros lourds, les malheureuses font encore le bonheur d'éditeurs qui n'ont toujours pas percute le changement de siècle. Plus pour longtemps, si l'on en croit les organisateurs de l'Eurogamer Expo britannique. Ces derniers ont décidé de les bannir purement et



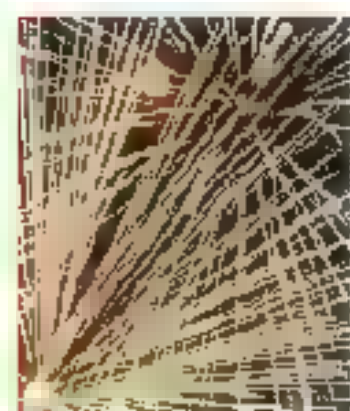
simplement du concept des prochaines éditions, jugeant tout cela trop éloigné de leur vision d'un salon digne de ce nom. Et d'en profiter pour inciter les exposants à amener plus de développeurs et développeuses. Quant aux decks, ils pourront toujours se rabattre sur les vraies joueuses, sûrement bien plus présentes dans les allées et libres de leur coller des baffes pas virtuelles du tout dans leur tronche d'amères.

TRONC C'EST TRONC

Mythe pour les uns, réalité pour les autres, l'impact de nos civilisations sur le réchauffement climatique inquiète de nombreux scientifiques. Et surtout Klaus Lackner de la Columbia University qui aurait trouvé une solution miracle pour non pas réduire mais avaler une bonne partie des émissions de gaz carbonique, présumées responsables du phénomène. Son idée : De faux arbres absorbants capables de ramener à eux jusqu'à une tonne chaque jour en une journée et 3,8 milliard de tonnes avec dix millions d'exemplaires sur un an. Problème : chaque unité ne coûterait pas moins de 20 000 dollars à produire. Sans réel argument de rentabilité à avancer en période d'intense crise économique, on se doute qu'il sera très compliqué de convaincre nos gouvernements de se lancer dans l'aventure. La bonne nouvelle, c'est que nous préserverons ainsi une certaine et bien rassurante authenticité. Au lieu d'avoir de faux arbres, on aura de vrais morts.

EURO QUI COMME ULYSSE...

Coupable idéal à la première occasion, responsable de tous les maux, l'Europe ne serait finalement pas que cet ignoble aspirateur à pognon des citoyens de ses États membres. La preuve, une enveloppe de 9,2 milliards d'euros est maintenant prévue pour le déploiement du haut et très haut débit à travers l'Union. L'idée étant d'arriver à ce que tous les Européens disposent au minimum d'un accès 30 megas à l'horizon 2020, afin de ne



pas se laisser distancer par les mastodontes américains et chinois. Un challenge ambitieux, surtout concernant la partie où il faut parvenir à insérer autant de fric dans une malheureuse enveloppe.

TUE L'AMOUR

Les jupes c'est très sympa, mais ça manque souvent un peu de fun. Sauf par grand vent. Alors évidemment, quand on imprime sur l'étoffe des cartes de Super Mario, la cartouche NES de Zeld ou le Companion Cube de Portal, on serait presque tenté de crier au génie et de foncer les acheter sur Etsy (<http://etsy.co/xcn1w>) pour des sommes comprises entre 25 et 65 dollars. Ne restera plus alors qu'à fourmer le tout dans un paquet cadeau et à l'offrir à votre compagne le jour

Avant de faire gentiment votre valise, car un tel manque de goût, ça ne se pardonne pas.



CARTON ROUGE

Le marketing, on dit souvent qu'il ne faut pas prendre les gens pour des cons mais ne pas oublier qu'ils le sont. Chez Electronic Arts, il y a une apprise à se pencher en appliquant une nouvelle stratégie un nouveau titre et indispensable pour le jeu des affectés au FIFA 12 des consoles Wii et Vita. Et c'est exactement ce qui se passe dans la version FIFA 13. Le jeu est donc totalement identique à ses prédécesseurs à l'exception du prix forcément plus élevé pour la version la plus récente. La bonne nouvelle, mais uniquement pour les possesseurs de Wii, est qu'il leur suffit d'acheter FIFA 13 pour avoir le jeu totalement identique de FIFA 12. Non, vraiment, c'est un plaisir.



LE PIED

L'iPad dans les mains, Rayman Jungle Run au bout des doigts et après environ trois minutes de jeu, ma mère, des étoiles dans les yeux, s'est exclamée : « ÇA SORT QUAND SUR PC ?! » Hé bien, a priori, jamais, désolée maman. Car ce fils spirituel du génial Canabalt, réalisé par les Français de Pastagames sous le regard bienveillant d'Ubisoft Montpellier, se veut entièrement pensé pour écran tactile et réussit le mix parfait entre casual et hardcore. Grâce au déplacement automatique



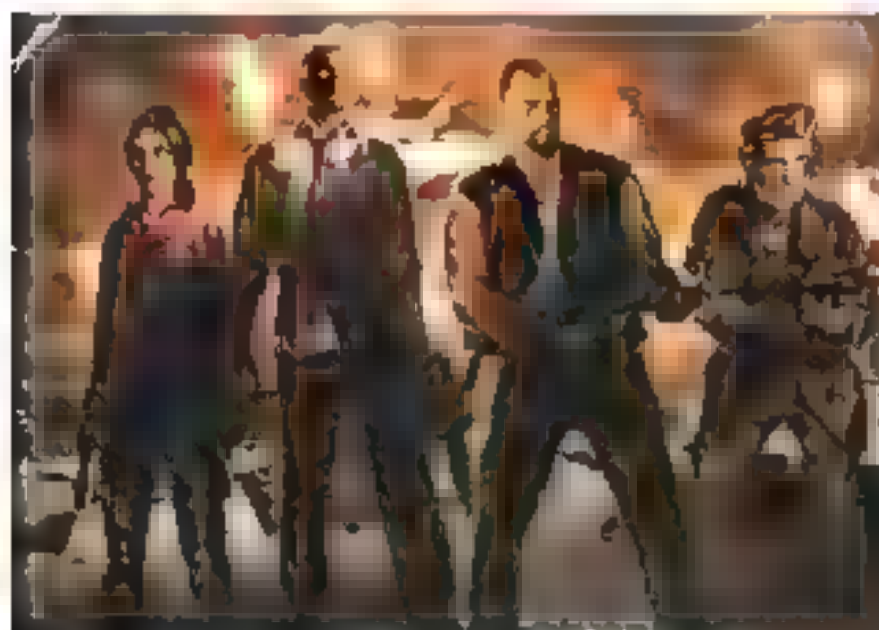
du héros, il suffit d'une simple pression pour sauter, frapper ou faire l'hélicoptère et amasser un maximum de tout mignons petits « lums ». Dispo sur l'Appstore d'Apple ou Google Play pour Android, Rayman Jungle Run coûte environ 2,49 euros et on ne peut que vous conseiller d'aller le récupérer. Au pas de course

COMBIEN TU M'AIMES ?

Un peu oubliée depuis quelque temps, la série Left 4 Dead de Valve Software fait à nouveau parler d'elle grâce à ses terrifiants chiffres de vente. Ainsi, en

quatre ans, ce ne sont pas moins de 12 millions de copies des shooters à zombies qui se sont écoulées. Néanmoins, il convient de grandement relativiser ce chiffre par l'omniprésence des

jeux dans les soldes Steam, à des prix souvent irrésistibles. Ce qui me laisse penser que cette news ne vaut absolument rien dire, mais je l'ai quand même écrite pour vous faire une blague.



SPECIALISTE VPC, DEPUIS 1989



PC CD/DVD JEUX neufs version française

VOTRE JEU
48H CHRONO

EN

04.67.29.68.19

WWW.CENTURY-SOFT.COM

	par Euros
BLOOD BOWL choix édition	29.00
CALL OF DUTY black ops 2 *	55.00
CARRIER COMMAND great	37.00
DISHONORED	46.00
DIVINITY ANTHOLOGY	29.00
DOOM 3 BFG édition	29.00
FOOTBALL MANAGER 2013 *	47.00
HITMAN ABSOLUTION	46.00
JAMES BOND LEGENDS	47.00
JFF MANAGER 3 *	47.00
LEGO seigneur des anneaux	29.00
MEDAL OF HONOR warfighter	47.00
NEED FOR SPEED most want *	47.00
OF ORCS AND MEN	37.00
TEST DRIVE Ferrari racing leg	20.00
THE LOST chronicles of zelda	29.00
WORKING REVOLUTION	29.00
WRC 3	36.00
XCOM enemy unknown	47.00

A NEW BEGINNING	37.00
AGE OF EMPIRE 3 l'intégrale	15.00
AGGRESSION n'oublie pas	39.00
ALAN WAKE *	37.00
ANNO 404 *	19.00
ANNO 404 scénariste	19.00
ANNO 2070 *	46.00
ANNO 2070 scénariste	29.00
ARMADA 2 renforts	29.00
ASSASSIN'S CREED révélation *	29.00
AXIS & ALIES	19.00
BATMAN arkham city *	20.00
BATTLEFIELD 3 *	45.00
BATTLEFIELD bad company 2	45.00
BIOSHOCK 1 + 2 *	25.00
BIOSHOCK 2 * rapture	29.00
BLOOD STONE 007	20.00
BORDERLANDS 2 *	46.00
BROTHERS IN ARMS 3 collect	25.00
CAL OF DUTY 4 GOV	25.00
CAL OF DUTY 6 modern war *	29.00
CAL OF DUTY 7 black ops *	46.00
CAL OF DUTY 8 warfare 2 *	49.00
CAL OF DUTY 9 the call *	20.00
CHESS ACADEMY edit pro	29.00
CITIES IN MOTION DESIGN *	37.00
CITIES XL *	29.00
CIVILIZATION V *	29.00
CIVILIZATION V gods & kings	29.00
CONFRONTATION *	34.00
CRYSIS 2 *	26.00
DARK SOULS *	47.00
DARKSIDERS 2 *	46.00
DAWN OF WAR 2 chaos legion	20.00
DEAD ISLAND *	20.00
DEAD SPACE 2 *	20.00
DEUS EX human revolution *	52.00
DIABLO 3 *	25.00
DIRT 3 *	29.00
DIRT SHOWDOWN *	29.00
DISCIPLES 3	37.00
DRACULA LOVE KILLS *	19.00
DRAGON AGE ORIGINS	19.00
DRAGON AGE 2 *	20.00
DRAGON B son francisco *	20.00
DUNGEON SIEGE 3 *	20.00
EARTH 2 60 universes édition	19.00
FT 201 *	25.00
FT 201 2 *	45.00
FAIR 3 *	37.00
FALLOUT 1 + 2 + tactics	9.00
FALLOUT NEW VEGAS *	19.00
FAR CRY 2 * collector	25.00
F3AR *	15.00
FIFA 2 *	20.00
FIFA 3	47.00
FLIGHT SIMULATOR X	20.00
FLIGHT SIMULATOR X + scén	29.00
FOOTBALL MANAGER 2012 *	25.00
GHOST RECON future soldier *	39.00
GLOBAL OPS illya	29.00
GTA IV *	20.00
GTA IV lependant liberty city *	25.00
GTA IV l'intégrale *	37.00
GUILD WARS 2 *	52.00
HARD RESET extended édition	29.00
HEROES OF might & magic 6 *	29.00
HOMEFRONT *	19.00
INVERSION *	37.00

* Activation produit, connexion internet requise



CD PROMO

10 Euros

AGE OF WINDMILLER gold
ALFA ROMEO
ARTHUR et la vengeance
ATLAS et les minotaur
ASSASSIN'S CREED
CHAMPION 4 l'intégrale
COLOR BOUTER
COMANDEURS SUPREMACIE
CONQUEST 1000 ans
DARK TERROR 2
DARK TERROR 3
DARK TERROR 4
DARK TERROR 5
DARK TERROR 6
DARK TERROR 7
DARK TERROR 8
DARK TERROR 9
DARK TERROR 10
DARK TERROR 11
DARK TERROR 12
DARK TERROR 13
DARK TERROR 14
DARK TERROR 15
DARK TERROR 16
DARK TERROR 17
DARK TERROR 18
DARK TERROR 19
DARK TERROR 20
DARK TERROR 21
DARK TERROR 22
DARK TERROR 23
DARK TERROR 24
DARK TERROR 25
DARK TERROR 26
DARK TERROR 27
DARK TERROR 28
DARK TERROR 29
DARK TERROR 30
DARK TERROR 31
DARK TERROR 32
DARK TERROR 33
DARK TERROR 34
DARK TERROR 35
DARK TERROR 36
DARK TERROR 37
DARK TERROR 38
DARK TERROR 39
DARK TERROR 40
DARK TERROR 41
DARK TERROR 42
DARK TERROR 43
DARK TERROR 44
DARK TERROR 45
DARK TERROR 46
DARK TERROR 47
DARK TERROR 48
DARK TERROR 49
DARK TERROR 50
DARK TERROR 51
DARK TERROR 52
DARK TERROR 53
DARK TERROR 54
DARK TERROR 55
DARK TERROR 56
DARK TERROR 57
DARK TERROR 58
DARK TERROR 59
DARK TERROR 60
DARK TERROR 61
DARK TERROR 62
DARK TERROR 63
DARK TERROR 64
DARK TERROR 65
DARK TERROR 66
DARK TERROR 67
DARK TERROR 68
DARK TERROR 69
DARK TERROR 70
DARK TERROR 71
DARK TERROR 72
DARK TERROR 73
DARK TERROR 74
DARK TERROR 75
DARK TERROR 76
DARK TERROR 77
DARK TERROR 78
DARK TERROR 79
DARK TERROR 80
DARK TERROR 81
DARK TERROR 82
DARK TERROR 83
DARK TERROR 84
DARK TERROR 85
DARK TERROR 86
DARK TERROR 87
DARK TERROR 88
DARK TERROR 89
DARK TERROR 90
DARK TERROR 91
DARK TERROR 92
DARK TERROR 93
DARK TERROR 94
DARK TERROR 95
DARK TERROR 96
DARK TERROR 97
DARK TERROR 98
DARK TERROR 99
DARK TERROR 100

15 Euros

AGE OF WINDMILLER
ALFA ROMEO
ARTHUR et la vengeance
ATLAS et les minotaur
ASSASSIN'S CREED
CHAMPION 4 l'intégrale
COLOR BOUTER
COMANDEURS SUPREMACIE
CONQUEST 1000 ans
DARK TERROR 2
DARK TERROR 3
DARK TERROR 4
DARK TERROR 5
DARK TERROR 6
DARK TERROR 7
DARK TERROR 8
DARK TERROR 9
DARK TERROR 10
DARK TERROR 11
DARK TERROR 12
DARK TERROR 13
DARK TERROR 14
DARK TERROR 15
DARK TERROR 16
DARK TERROR 17
DARK TERROR 18
DARK TERROR 19
DARK TERROR 20
DARK TERROR 21
DARK TERROR 22
DARK TERROR 23
DARK TERROR 24
DARK TERROR 25
DARK TERROR 26
DARK TERROR 27
DARK TERROR 28
DARK TERROR 29
DARK TERROR 30
DARK TERROR 31
DARK TERROR 32
DARK TERROR 33
DARK TERROR 34
DARK TERROR 35
DARK TERROR 36
DARK TERROR 37
DARK TERROR 38
DARK TERROR 39
DARK TERROR 40
DARK TERROR 41
DARK TERROR 42
DARK TERROR 43
DARK TERROR 44
DARK TERROR 45
DARK TERROR 46
DARK TERROR 47
DARK TERROR 48
DARK TERROR 49
DARK TERROR 50
DARK TERROR 51
DARK TERROR 52
DARK TERROR 53
DARK TERROR 54
DARK TERROR 55
DARK TERROR 56
DARK TERROR 57
DARK TERROR 58
DARK TERROR 59
DARK TERROR 60
DARK TERROR 61
DARK TERROR 62
DARK TERROR 63
DARK TERROR 64
DARK TERROR 65
DARK TERROR 66
DARK TERROR 67
DARK TERROR 68
DARK TERROR 69
DARK TERROR 70
DARK TERROR 71
DARK TERROR 72
DARK TERROR 73
DARK TERROR 74
DARK TERROR 75
DARK TERROR 76
DARK TERROR 77
DARK TERROR 78
DARK TERROR 79
DARK TERROR 80
DARK TERROR 81
DARK TERROR 82
DARK TERROR 83
DARK TERROR 84
DARK TERROR 85
DARK TERROR 86
DARK TERROR 87
DARK TERROR 88
DARK TERROR 89
DARK TERROR 90
DARK TERROR 91
DARK TERROR 92
DARK TERROR 93
DARK TERROR 94
DARK TERROR 95
DARK TERROR 96
DARK TERROR 97
DARK TERROR 98
DARK TERROR 99
DARK TERROR 100

20 Euros

AGE OF WINDMILLER
ALFA ROMEO
ARTHUR et la vengeance
ATLAS et les minotaur
ASSASSIN'S CREED
CHAMPION 4 l'intégrale
COLOR BOUTER
COMANDEURS SUPREMACIE
CONQUEST 1000 ans
DARK TERROR 2
DARK TERROR 3
DARK TERROR 4
DARK TERROR 5
DARK TERROR 6
DARK TERROR 7
DARK TERROR 8
DARK TERROR 9
DARK TERROR 10
DARK TERROR 11
DARK TERROR 12
DARK TERROR 13
DARK TERROR 14
DARK TERROR 15
DARK TERROR 16
DARK TERROR 17
DARK TERROR 18
DARK TERROR 19
DARK TERROR 20
DARK TERROR 21
DARK TERROR 22
DARK TERROR 23
DARK TERROR 24
DARK TERROR 25
DARK TERROR 26
DARK TERROR 27
DARK TERROR 28
DARK TERROR 29
DARK TERROR 30
DARK TERROR 31
DARK TERROR 32
DARK TERROR 33
DARK TERROR 34
DARK TERROR 35
DARK TERROR 36
DARK TERROR 37
DARK TERROR 38
DARK TERROR 39
DARK TERROR 40
DARK TERROR 41
DARK TERROR 42
DARK TERROR 43
DARK TERROR 44
DARK TERROR 45
DARK TERROR 46
DARK TERROR 47
DARK TERROR 48
DARK TERROR 49
DARK TERROR 50
DARK TERROR 51
DARK TERROR 52
DARK TERROR 53
DARK TERROR 54
DARK TERROR 55
DARK TERROR 56
DARK TERROR 57
DARK TERROR 58
DARK TERROR 59
DARK TERROR 60
DARK TERROR 61
DARK TERROR 62
DARK TERROR 63
DARK TERROR 64
DARK TERROR 65
DARK TERROR 66
DARK TERROR 67
DARK TERROR 68
DARK TERROR 69
DARK TERROR 70
DARK TERROR 71
DARK TERROR 72
DARK TERROR 73
DARK TERROR 74
DARK TERROR 75
DARK TERROR 76
DARK TERROR 77
DARK TERROR 78
DARK TERROR 79
DARK TERROR 80
DARK TERROR 81
DARK TERROR 82
DARK TERROR 83
DARK TERROR 84
DARK TERROR 85
DARK TERROR 86
DARK TERROR 87
DARK TERROR 88
DARK TERROR 89
DARK TERROR 90
DARK TERROR 91
DARK TERROR 92
DARK TERROR 93
DARK TERROR 94
DARK TERROR 95
DARK TERROR 96
DARK TERROR 97
DARK TERROR 98
DARK TERROR 99
DARK TERROR 100

25 Euros

AGE OF WINDMILLER
ALFA ROMEO
ARTHUR et la vengeance
ATLAS et les minotaur
ASSASSIN'S CREED
CHAMPION 4 l'intégrale
COLOR BOUTER
COMANDEURS SUPREMACIE
CONQUEST 1000 ans
DARK TERROR 2
DARK TERROR 3
DARK TERROR 4
DARK TERROR 5
DARK TERROR 6
DARK TERROR 7
DARK TERROR 8
DARK TERROR 9
DARK TERROR 10
DARK TERROR 11
DARK TERROR 12
DARK TERROR 13
DARK TERROR 14
DARK TERROR 15
DARK TERROR 16
DARK TERROR 17
DARK TERROR 18
DARK TERROR 19
DARK TERROR 20
DARK TERROR 21
DARK TERROR 22
DARK TERROR 23
DARK TERROR 24
DARK TERROR 25
DARK TERROR 26
DARK TERROR 27
DARK TERROR 28
DARK TERROR 29
DARK TERROR 30
DARK TERROR 31
DARK TERROR 32
DARK TERROR 33
DARK TERROR 34
DARK TERROR 35
DARK TERROR 36
DARK TERROR 37
DARK TERROR 38
DARK TERROR 39
DARK TERROR 40
DARK TERROR 41
DARK TERROR 42
DARK TERROR 43
DARK TERROR 44
DARK TERROR 45
DARK TERROR 46
DARK TERROR 47
DARK TERROR 48
DARK TERROR 49
DARK TERROR 50
DARK TERROR 51
DARK TERROR 52
DARK TERROR 53
DARK TERROR 54
DARK TERROR 55
DARK TERROR 56
DARK TERROR 57
DARK TERROR 58
DARK TERROR 59
DARK TERROR 60
DARK TERROR 61
DARK TERROR 62
DARK TERROR 63
DARK TERROR 64
DARK TERROR 65
DARK TERROR 66
DARK TERROR 67
DARK TERROR 68
DARK TERROR 69
DARK TERROR 70
DARK TERROR 71
DARK TERROR 72
DARK TERROR 73
DARK TERROR 74
DARK TERROR 75
DARK TERROR 76
DARK TERROR 77
DARK TERROR 78
DARK TERROR 79
DARK TERROR 80
DARK TERROR 81
DARK TERROR 82
DARK TERROR 83
DARK TERROR 84
DARK TERROR 85
DARK TERROR 86
DARK TERROR 87
DARK TERROR 88
DARK TERROR 89
DARK TERROR 90
DARK TERROR 91
DARK TERROR 92
DARK TERROR 93
DARK TERROR 94
DARK TERROR 95
DARK TERROR 96
DARK TERROR 97
DARK TERROR 98
DARK TERROR 99
DARK TERROR 100

30 Euros

AGE OF WINDMILLER
ALFA ROMEO
ARTHUR et la vengeance
ATLAS et les minotaur
ASSASSIN'S CREED
CHAMPION 4 l'intégrale
COLOR BOUTER
COMANDEURS SUPREMACIE
CONQUEST 1000 ans
DARK TERROR 2
DARK TERROR 3
DARK TERROR 4
DARK TERROR 5
DARK TERROR 6
DARK TERROR 7
DARK TERROR 8
DARK TERROR 9
DARK TERROR 10
DARK TERROR 11
DARK TERROR 12
DARK TERROR 13
DARK TERROR 14
DARK TERROR 15
DARK TERROR 16
DARK TERROR 17
DARK TERROR 18
DARK TERROR 19
DARK TERROR 20
DARK TERROR 21
DARK TERROR 22
DARK TERROR 23
DARK TERROR 24
DARK TERROR 25
DARK TERROR 26
DARK TERROR 27
DARK TERROR 28
DARK TERROR 29
DARK TERROR 30
DARK TERROR 31
DARK TERROR 32
DARK TERROR 33
DARK TERROR 34
DARK TERROR 35
DARK TERROR 36
DARK TERROR 37
DARK TERROR 38
DARK TERROR 39
DARK TERROR 40
DARK TERROR 41
DARK TERROR 42
DARK TERROR 43
DARK TERROR 44
DARK TERROR 45
DARK TERROR 46
DARK TERROR 47
DARK TERROR 48
DARK TERROR 49
DARK TERROR 50
DARK TERROR 51
DARK TERROR 52
DARK TERROR 53
DARK TERROR 54
DARK TERROR 55
DARK TERROR 56
DARK TERROR 57
DARK TERROR 58
DARK TERROR 59
DARK TERROR 60
DARK TERROR 61
DARK TERROR 62
DARK TERROR 63
DARK TERROR 64
DARK TERROR 65
DARK TERROR 66
DARK TERROR 67
DARK TERROR 68
DARK TERROR 69
DARK TERROR 70
DARK TERROR 71
DARK TERROR 72
DARK TERROR 73
DARK TERROR 74
DARK TERROR 75
DARK TERROR 76
DARK TERROR 77
DARK TERROR 78
DARK TERROR 79
DARK TERROR 80
DARK TERROR 81
DARK TERROR 82
DARK TERROR 83
DARK TERROR 84
DARK TERROR 85
DARK TERROR 86
DARK TERROR 87
DARK TERROR 88
DARK TERROR 89
DARK TERROR 90
DARK TERROR 91
DARK TERROR 92
DARK TERROR 93
DARK TERROR 94
DARK TERROR 95
DARK TERROR 96
DARK TERROR 97
DARK TERROR 98
DARK TERROR 99
DARK TERROR 100

35 Euros

AGE OF WINDMILLER
ALFA ROMEO
ARTHUR et la vengeance
ATLAS et les minotaur
ASSASSIN'S CREED
CHAMPION 4 l'intégrale
COLOR BOUTER
COMANDEURS SUPREMACIE
CONQUEST 1000 ans
DARK TERROR 2
DARK TERROR 3
DARK TERROR 4
DARK TERROR 5
DARK TERROR 6
DARK TERROR 7
DARK TERROR 8
DARK TERROR 9
DARK TERROR 10
DARK TERROR 11
DARK TERROR 12
DARK TERROR 13
DARK TERROR 14
DARK TERROR 15
DARK TERROR 16
DARK TERROR 17
DARK TERROR 18
DARK TERROR 19
DARK TERROR 20
DARK TERROR 21
DARK TERROR 22
DARK TERROR 23
DARK TERROR 24
DARK TERROR 25
DARK TERROR 26
DARK TERROR 27
DARK TERROR 28
DARK TERROR 29
DARK TERROR 30
DARK TERROR 31
DARK TERROR 32
DARK TERROR 33
DARK TERROR 34
DARK TERROR 35
DARK TERROR 36
DARK TERROR 37
DARK TERROR 38
DARK TERROR 39
DARK TERROR 40
DARK TERROR 41
DARK TERROR 42
DARK TERROR 43
DARK TERROR 44
DARK TERROR 45
DARK TERROR 46
DARK TERROR 47
DARK TERROR 48
DARK TERROR 49
DARK TERROR 50
DARK TERROR 51
DARK TERROR 52
DARK TERROR 53
DARK TERROR 54
DARK TERROR 55
DARK TERROR 56
DARK TERROR 57
DARK TERROR 58
DARK TERROR 59
DARK TERROR 60
DARK TERROR 61
DARK TERROR 62
DARK TERROR 63
DARK TERROR 64
DARK TERROR 65
DARK TERROR 66
DARK TERROR 67
DARK TERROR 68
DARK TERROR 69
DARK TERROR 70
DARK TERROR 71
DARK TERROR 72
DARK TERROR 73
DARK TERROR 74
DARK TERROR 75
DARK TERROR 76
DARK TERROR 77
DARK TERROR 78
DARK TERROR 79
DARK TERROR 80
DARK TERROR 81
DARK TERROR 82
DARK TERROR 83
DARK TERROR 84
DARK TERROR 85
DARK TERROR 86
DARK TERROR 87
DARK TERROR 88
DARK TERROR 89
DARK TERROR 90
DARK TERROR 91
DARK TERROR 92
DARK TERROR 93
DARK TERROR 94
DARK TERROR 95
DARK TERROR 96
DARK TERROR 97
DARK TERROR 98
DARK TERROR 99
DARK TERROR 100

40 Euros

AGE OF WINDMILLER
ALFA ROMEO
ARTHUR et la vengeance
ATLAS et les minotaur
ASSASSIN'S CREED
CHAMPION 4 l'intégrale
COLOR BOUTER
COMANDEURS SUPREMACIE
CONQUEST 1000 ans
DARK TERROR 2
DARK TERROR 3
DARK TERROR 4
DARK TERROR 5
DARK TERROR 6
DARK TERROR 7
DARK TERROR 8
DARK TERROR 9
DARK TERROR 10
DARK TERROR 11
DARK TERROR 12
DARK TERROR 13
DARK TERROR 14
DARK TERROR 15
DARK TERROR 16
DARK TERROR 17
DARK TERROR 18
DARK TERROR 19
DARK TERROR 20
DARK TERROR 21
DARK TERROR 22
DARK TERROR 23
DARK TERROR 24
DARK TERROR 25
DARK TERROR 26
DARK TERROR 27
DARK TERROR 28
DARK TERROR 29
DARK TERROR 30
DARK TERROR 31
DARK TERROR 32
DARK TERROR 33
DARK TERROR 34
DARK TERROR 35
DARK TERROR 36
DARK TERROR 37
DARK TERROR 38
DARK TERROR 39
DARK TERROR 40
DARK TERROR 41
DARK TERROR 42
DARK TERROR 43
DARK TERROR 44
DARK TERROR 45
DARK TERROR 46
DARK TERROR 47
DARK TERROR 48
DARK TERROR 49
DARK TERROR 50
DARK TERROR 51
DARK TERROR 52
DARK TERROR 53
DARK TERROR 54
DARK TERROR 55
DARK TERROR 56
DARK TERROR 57
DARK TERROR 58
DARK TERROR 59
DARK TERROR 60
DARK TERROR 61
DARK TERROR 62
DARK TERROR 63
DARK TERROR 64
DARK TERROR 65
DARK TERROR 66
DARK TERROR 67
DARK TERROR 68
DARK TERROR 69
DARK TERROR 70
DARK TERROR 71
DARK TERROR 72
DARK TERROR 73
DARK TERROR 74
DARK TERROR 75
DARK TERROR 76
DARK TERROR 77
DARK TERROR 78
DARK TERROR 79
DARK TERROR 80
DARK TERROR 81
DARK TERROR 82
DARK TERROR 83
DARK TERROR 84
DARK TERROR 85
DARK TERROR 86
DARK TERROR 87
DARK TERROR 88
DARK TERROR 89
DARK TERROR 90
DARK TERROR 91
DARK TERROR 92
DARK TERROR 93
DARK TERROR 94
DARK TERROR 95
DARK TERROR 96
DARK TERROR 97
DARK TERROR 98
DARK TERROR 99
DARK TERROR 100

45 Euros

AGE OF WINDMILLER
ALFA ROMEO
ARTHUR et la vengeance
ATLAS et les minotaur
ASSASSIN'S CREED
CHAMPION 4 l'intégrale
COLOR BOUTER
COMANDEURS SUPREMACIE
CONQUEST 1000 ans
DARK TERROR 2
DARK TERROR 3
DARK TERROR 4
DARK TERROR 5
DARK TERROR 6
DARK TERROR 7
DARK TERROR 8
DARK TERROR 9
DARK TERROR 10
DARK TERROR 11
DARK TERROR 12
DARK TERROR 13
DARK TERROR 14
DARK TERROR 15
DARK TERROR 16
DARK TERROR 17
DARK TERROR 18
DARK TERROR 19
DARK TERROR 20
DARK TERROR 21
DARK TERROR 22
DARK TERROR 23
DARK TERROR 24
DARK TERROR 25
DARK TERROR 26
DARK TERROR 27
DARK TERROR 28
DARK TERROR 29
DARK TERROR 30
DARK TERROR 31
DARK TERROR 32
DARK TERROR 33
DARK TERROR 34
DARK TERROR 35
DARK TERROR 36
DARK TERROR 37
DARK TERROR 38
DARK TERROR 39
DARK TERROR 40
DARK TERROR 41
DARK TERROR 42
DARK TERROR 43
DARK TERROR 44
DARK TERROR 45
DARK TERROR 46
DARK TERROR 47
DARK TERROR 48
DARK TERROR 49
DARK TERROR 50
DARK TERROR 51
DARK TERROR 52
DARK TERROR 53
DARK TERROR 54
DARK TERROR 55
DARK TERROR 56
DARK TERROR 57
DARK TERROR 58
DARK TERROR 59
DARK TERROR 60
DARK TERROR 61
DARK TERROR 62
DARK TERROR 63
DARK TERROR 64
DARK TERROR 65
DARK TERROR 66
DARK TERROR 67
DARK TERROR 68
DARK TERROR 69
DARK TERROR 70
DARK TERROR 71
DARK TERROR 72
DARK TERROR 73
DARK TERROR 74
DARK TERROR 75
DARK TERROR 76
DARK TERROR 77
DARK TERROR 78
DARK TERROR 79
DARK TERROR 80
DARK TERROR 81
DARK TERROR 82
DARK TERROR 83
DARK TERROR 84
DARK TERROR 85
DARK TERROR 86
DARK TERROR 87
DARK TERROR 88
DARK TERROR 89
DARK TERROR 90
DARK TERROR 91
DARK TERROR 92
DARK TERROR 93
DARK TERROR 94
DARK TERROR 95
DARK TERROR 96
DARK TERROR 97
DARK TERROR 98
DARK TERROR 99
DARK TERROR 100

50 Euros

AGE OF WINDMILLER
ALFA ROMEO
ARTHUR et la vengeance
ATLAS et les minotaur
ASSASSIN'S CREED
CHAMPION 4 l'intégrale
COLOR BOUTER
COMANDEURS SUPREMACIE
CONQUEST 1000 ans
DARK TERROR 2
DARK TERROR 3
DARK TERROR 4
DARK TERROR 5
DARK TERROR 6



MODE VERSUS

POUR OU CONTRE

HALF-LIFE EST-IL MAUVAIS ?

Quatorze ans après sa sortie, a-t-on le droit d'exprimer la moindre critique envers *Half-Life*, ou le chef-d'œuvre demeure-t-il aussi pertinent que le jour de sa sortie ?



Eddie Walou

VS

Oncle Dam



POUR

CONTRE

L'énoncé est certes un peu putassier, mais je vous connais : incapables de vous concentrer plus de quatorze secondes si on ne vous fait pas miroiter du buzz, du clash ou une part de quiche. Alors non, *Half-Life* n'est pas mauvais. C'était même, à l'époque, une redoutable claque, comme l'histoire du FPS n'en compte que deux ou trois. Mais nous sommes en 2012, et il serait peut-être temps d'admettre que le début du jeu est soporifique. Le passage en monorail, interminable. L'errance entre les vestiaires et le labo, imbitable. Et même les affrontements au pied-de-biche sont franchement pénibles. Ces premières très longues minutes dans la peau de Gordon Freeman étaient follement subversives et excitantes à l'époque. Mais aujourd'hui, contempler trois polygones et une paire de scientifiques clonés n'excite plus grand monde. Ce n'est pas grave : juste le temps qui passe. D'ailleurs, pour maintenir le joueur en éveil, même le très fidèle remake *Black Mesa Source* a dû tricher en offrant au début du jeu une relecture à la sauce *Doom 3*.

J'avais toujours refusé de croire qu'Eddie Walou était la crapule que les autres disaient, mais là, je suis bien obligé de l'admettre. L'autre jour, il lâche au sujet de *Black Mesa Source* : « Faut arrêter les gars, *Half-Life*, c'est tout pour ». J'ai exulté double d'une canaille, je vous dis. Parce qu'on n'a pas le droit de dire du mal d'*Half-Life*. C'est le premier FPS qui réussit à reinventer complètement le médium pour raconter une histoire, qui comprend ce que c'est que le rythme, ludique ou narratif, dans un jeu. *Half-Life*, c'est aussi une immense leçon de courage. Des mois après la présentation triomphale de l'E3 1997 et à quelques semaines du rendu à Sierra, Newell et Harrington ont été capables de jeter leur jeu à la poubelle. Ils ont quasiment tout fait refaire (IA, level design, scripts), sur leurs fonds propres parce que ce n'était pas assez bon. Une paire de couilles monumentales. C'est ce qui fait que 14 ans après, *Half-Life* reste une expérience incroyable, une démonstration, un monument. Walou, bouge pas que je retrouve mon pied-de-biche.

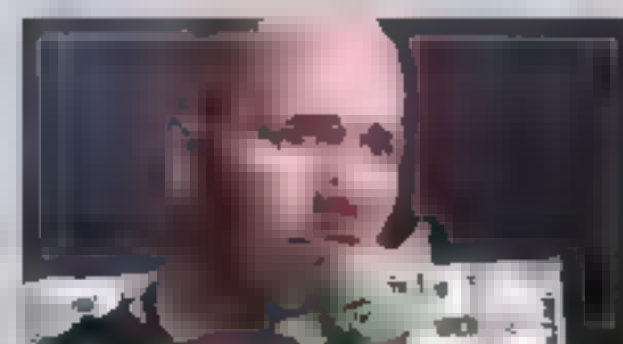


Minecraft 2

Ça y est, Notch a dévoilé la première vidéo de *Dx10c* : une demo technique qui ne montre pas grand-chose, sinon que le développement n'en est qu'à ses balbutiements. Notch, développeur génial ou imposteur chanceux ? La réponse dans le Pour ou Contre du *Joystick* n°312.

C'est une mutinerie !

BioWare Austin, le studio morte pour *SWTOR*, n'en finit pas de prendre l'eau. Cette fois, c'est Daniel Erickson, lead writer et cofondateur du studio, qui quitte le navire. Ça lui laissera du temps pour taper la belote avec ses ex-patrons, les nouveaux chômeurs Muzyka et Zeschuk.



La nuit des bégonias vivants

Sale ambiance dans l'industrie. Cette fois, ce sont les bureaux irlandais de PopCap qui ferment et cinquante salariés qui sont mis à la porte. Dont, paraît-il, le créateur de *Plants vs Zombies*. La veille, PopCap avait justement annoncé *PvZ2*. Pas classe.



LA PÊCHE À LA TWEET !

Le meilleur et le pire des gazouillis du jeu vidéo...



Graeme Devine

@zaphodgd

1 septembre 2012

Maître es stratégies

designer et directeur

programmeur d'Age of
Empire 3

Je ne suis pas

assez tifs pour

avoir la nouvelle

version de

Age of Empires 3

de la version de

Age of Empires 3

to open the new

easy open Cadbury

chocolate b



Kim Swift @K2theSwift

28 août 2012

Créatrice d'IA sadiques depuis Portal. Pas très maso dans la vraie vie

Quelle splendide journée ! Le mec qui m'a insultée pendant trois heures samedi veut un nouveau rencard !

#EnlevezMoiLesYeuxÀLaCuillère

Oh glorious day! The guy who insulted me for three hours on Saturday wants another date! #SpoonOutMyEyes

Jordan Mechner @jmechner

11 septembre 2012

Petit écrivain du jeu vidéo à l'origine de The Last Express et Prince of Persia

Je ne sais pas si l'aéroport de Vienne déploie toujours une fanfare pour accueillir les passagers ou si j'ai eu de la chance, mais c'est très amusant !

it's very cheerful



Dan Marshall @danthat

12 septembre 2012

Créateur indé de Ben There, Dan That ! et Time Gentlemen, Please !

Le truc cool quand on crée un jeu steampunk, c'est que si quelque chose ne semble pas très steampunk, il suffit de dessiner un rouage dessus et BAM. Steampunk.

The cool thing about making a Steampunk game is that if something doesn't look very Steampunk you just draw on a cog and BAM. Steampunk

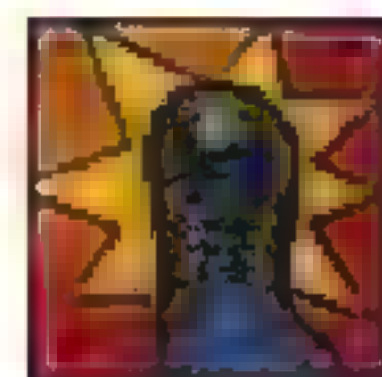
George Broussard @georgeb3dr

14 septembre 2012

Géniteur de Duke Nukem (et de fngos à remplir)

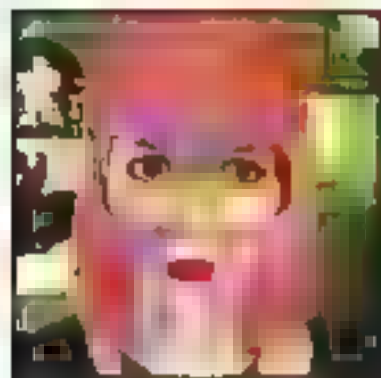
Les gens qui se contentent de « liker » mes posts sur Facebook me fatiguent. Paypalez-moi. 25 centimes pour vous avoir divertis ! :)

I'm tired of people just 'liking' my posts of Facebook.
Paypal me. 25c for entertaining you! :)



NE MANQUEZ PAS LES TWEETS DE LA RÉDAC (CE SERAIT DOMMAGE)...

@joystick_lamag



Courtney Stanton @q0rt

23 septembre 2012

Organise des conférences de développeuse la nuit, manage des jeux le jour

Dans les remerciements spéciaux de *Fallout New Vegas* «à Meredith, Sophia et Logan, pour avoir abandonné papa» #déprimant #craquerestéchouer

In the *Fallout New Vegas* special thanks, «to Meredith, Sophia, and Logan, for giving up dad.» #depressing #crunchisfailure

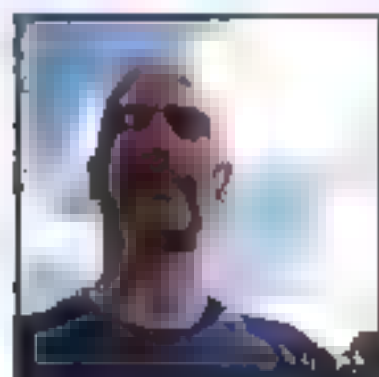
David Goldfarb @locust9

12 septembre 2012

Lead designer de Battlefield 3 et Bad Company 2, analyste de keynotes Apple

Ils m'ont eu au i. #iphone5

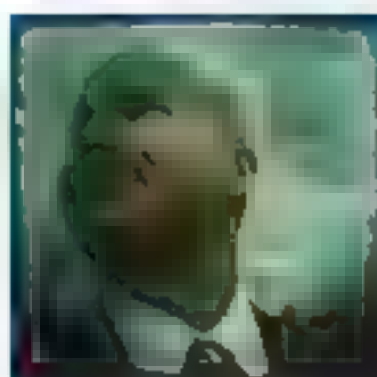
They had me at i. #iphone5



Matias Myllyrinne

Il y a trois sortes de personnes :
celles qui peuvent compter et
celles qui ne peuvent pas.

There are three types of people, those
who can count and those who can't



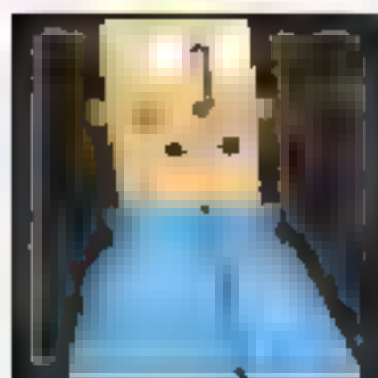
Mike Bithell @mikeBithell

23 septembre 2012

Auteur du fantastique *Thomas Was Alone*, amoureux de Kim Swift

Certains jeunes couples voient dans un nouvel appartement une chance de se sentir plus matures. D'autres filent à l'ikea du coin pour obtenir les pièces manquantes à une salle de bains *Portal*.

Some young couples see a new flat as a chance to feel more mature. Others drive to their local ikea to get parts for *Portal* themed bathroom.



Terry Cavanagh @terrycavanagh

19 septembre 2012

Savant fou funeux du jeu indépendant

Dix-sept personnes environ ont désormais vu la fin de *Super Hexagon* – à peu près 0.04% des joueurs.

About 17 people have now seen the ending to *Super Hexagon* - roughly 0.04% of players.



“ AVEC *STAR CITIZEN*, JE VEUX CONSTRUIRE UN UNIVERS, UNE COMMUNAUTÉ ONLINE AUTOUR DE CE QUI A FAIT MA CARRIÈRE, MES PLUS GRANDS HITS SPATIAUX FUSIONNÉS ENSEMBLE. ”

CITOYEN DES ÉTOILES

Ça fait des mois que *Joystick* savait : Chris Roberts revient. Dans sa chambre d'hôtel à San Francisco, il nous parle de **son come-back de folie avec *Star Citizen***. Bonne nouvelle : il est aussi visionnaire et enthousiaste qu'aux premiers jours.

Joystick : *Star Citizen*, c'est un *Wing Commander* ? Parce que dans la séquence que vous avez présentée, il y a un porte-avion classe Bengal, des chasseurs Dralhti...

Chris Roberts : Ah, pas nécessairement... Disons qu'on ne peut pas savoir, mais pour le moment, ce n'en est pas un, puisque je ne possède pas la propriété intellectuelle de *Wing Commander*. Mais surtout, ce n'est qu'une partie d'un tout. Avec *Star Citizen*, je veux construire un univers, une communauté online autour de ce qui a fait ma carrière, mes plus grands hits spatiaux fusionnés ensemble. Je veux avoir un univers persistant à la *Freelancer-Privateer* comme superstructure, au sein de laquelle vous pourrez, si vous en avez envie, vous engager dans l'armée. Ce qui ouvre Squadron 42, une campagne qui renoue avec l'expérience *Wing Commander*, jouable online ou offline, ou avec du coop à la *Demon's Souls*. L'objectif, dans *Star Citizen*, c'est d'obtenir la citoyenneté - d'où le titre -. La citoyenneté, dans cet univers, donne un statut et des privilèges, mais elle n'est pas un droit. Elle se conquiert par le service militaire ou en remplissant des missions pour diverses factions, ou encore grâce à la richesse acquise par le commerce. Mais vous pouvez aussi mener une vie en marge, refuser de devenir un citoyen, et devenir un pirate, ou autre...

Ça fait penser à *Frontier de Braben*, et à *Freelancer*...

C.R. : C'est exact... Vous vous rappelez peut-être que du temps de *Freelancer*, j'avais dit que mon but ultime, c'était de faire du jeu un MMO avec une économie dynamique, qui réagit au choix



La démo montrée par Chris Roberts tourne en temps réel sur un PC équipé d'une GTX 670.

du joueur. La suite en a décidé autrement. Après quatre ans dessus, j'ai dû vendre *Digital Anvil* à Microsoft, je suis allé dans le cinéma... Microsoft a mis deux ans de plus pour boucler le jeu en revoyant à la baisse beaucoup de ces ambitions. Le résultat final reste très bon, mais le fait est que *Freelancer* n'a jamais pu atteindre sa phase deux. Depuis, c'est vrai que les gars de CCP ont fait *Eve Online*, qui est un très bon jeu, mais dans une direction plus stratégique et réfléchie... Ma vision est plus viscérale, centrée sur l'intérieur du cockpit. Ensuite, ce qui m'a convaincu de revenir, c'est qu'on peut désormais vraiment être au contact des joueurs. Auparavant, on faisait un jeu en aveugle pendant trois ou quatre ans, qu'on envoyait sur le marché enfermé dans une boîte en espérant qu'il plaise. Le temps que le feedback

des joueurs nous remonte, c'était quasiment trop tard. Là, j'ai envie de faire un monde extrêmement réactif, basé sur la façon dont les joueurs vont aborder et jouer le jeu, du sur-mesure. Un peu à la manière d'une série télé - on fait une Bible pour le monde et pour chaque personnage, on essaie de faire quelque chose qui plaise et ensuite, après cinq ou six épisodes, on réécrit en fonction du feedback des spectateurs... Des personnages prennent de l'importance, d'autres disparaissent... L'idée de travailler comme ça pour un univers de jeu m'enthousiasme.

C'est vrai que vous avez un public d'une fidélité extraordinaire, pour qui les années ne semblent pas passer.

C.R. : Exactement ! Certaines communautés sur les jeux que j'ai faits sont vraiment fantastiques. Il n'y a pas eu de vrai *Wing Commander* depuis 1997 avec *Prophecy*, et la communauté *Wing Commander* est encore là, en train de trifouiller d'autres moteurs, de concevoir des vaisseaux, de construire des vrais jeux de fans... Pareil sur >>>

« IL N'Y AURA PAS DE BUILD ABSOLU DANS LE JEU, ÇA NE PEUT PAS ARRIVER ET UN BON PILOTE AURA TOUJOURS UN AVANTAGE. »

Chris Roberts avant Wing Commander

Ses débuts chez Origin



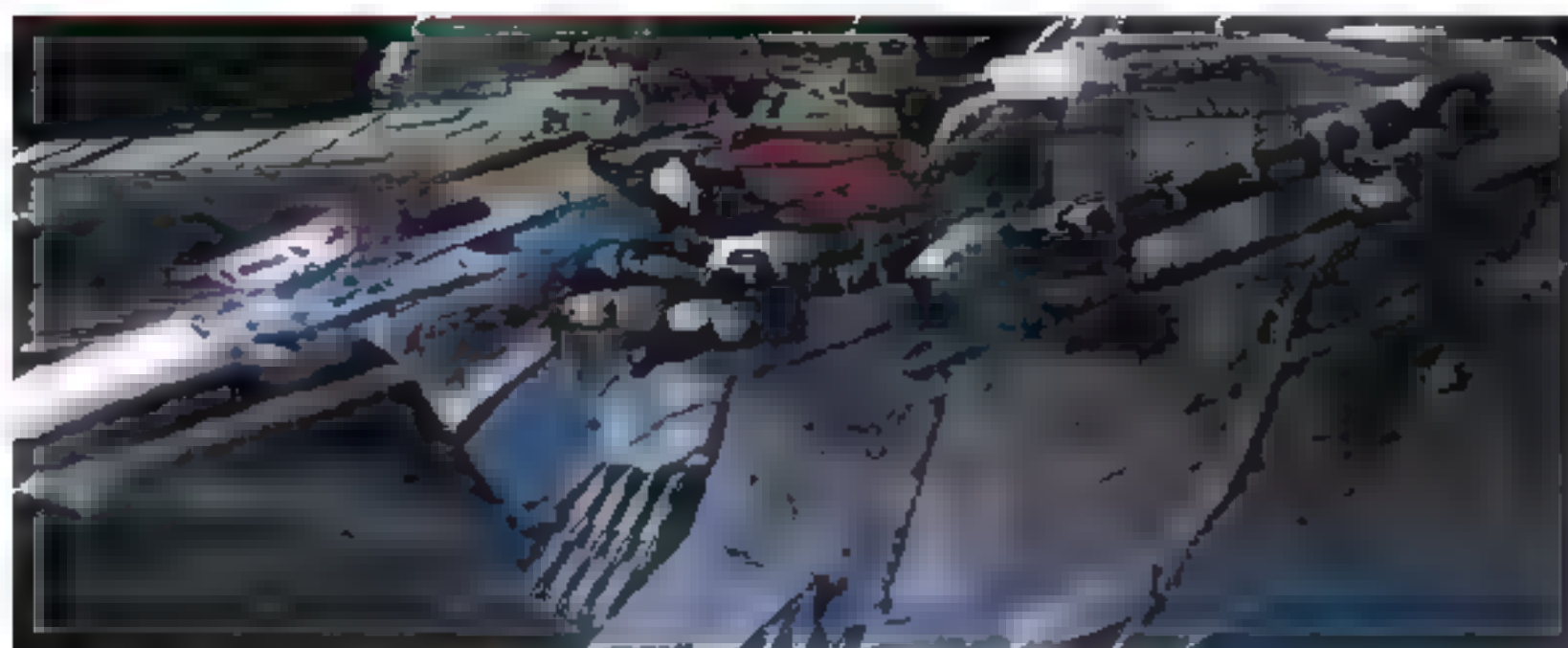
Porte-avion d'assaut de la classe Bengal : 7 millions de polygones, 300 000 pour un chasseur

>>> *Freelancer* : il n'y en a eu qu'un et il est sorti il y a bientôt dix ans. Et pourtant, il y a toujours beaucoup de monde actif. Les joueurs ont monté des serveurs après que Microsoft a fermé les siens, ils font du modding... Ça donne une idée de la longévité qu'on peut obtenir, quand une communauté se sent impliquée. C'est pour ça que *Star Citizen* a été conçu en pensant à eux dès le départ. Il y aura des outils pour les assister dans leur créativité et on les accueillera vraiment.

Mais vous n'avez pas peur qu'à force, les fans finissent par altérer la nature de votre univers, avec sa charge narrative, sa structure ?

C.R. : Attention, le jeu principal restera sous contrôle. Il faut qu'il y ait quelqu'un au timon, nous avons conçu un beau background pour cet univers, avec beaucoup de conflits géopolitiques, impliquant des événements majeurs... Il y aura l'univers persistant, avec à l'intérieur l'expérience très scénarisée de *Squadron 42*, et cet univers,

c'est nous qui allons le faire grandir. Nous sommes en train de développer de nombreux outils pour y insuffler de la vie avec des micro-événements très rapprochés, comme on le fait actuellement de manière textuelle sur Robertsspaceindustries.com, avec les «time capsules», ces petits récits historiques quasi quotidiens. Par exemple, une semaine, on ajoutera un système solaire, la suivante, cinq missions, puis des développements du scénario à l'autre bout de la galaxie –je ne suis pas du tout fan des updates gigantesques espacés de deux ans. Une partie de ces micro-événements prendra en compte l'action des joueurs, afin de leur donner la sensation que leurs actions ont des répercussions réelles sur l'univers. Je prends un exemple, admettons que les joueurs mettent en vente sur le marché de grosses quantités de fer. Eh bien, on essaiera de donner une forme scénarisée à cette surproduction... Pour donner une image, avec mon équipe, je serai le maître de jeu d'une partie de *D&D* : les joueurs ont le champ libre, mais c'est moi qui reste le narrateur. Ce qu'il faut voir, ensuite, c'est qu'on donnera aussi à la communauté une grande partie de nos outils. On les autorisera à monter leurs propres serveurs, sur lesquels ils feront ce qu'ils voudront, dans leur version miniature de *Star Citizen*. Le meilleur de ces contenus générés par les fans sera intégré à la version principale du jeu. Admettons que quelqu'un conçoive un vaisseau et qu'on le trouve cool, eh bien, on le fera figurer aux catalogues des concessionnaires de vaisseaux du jeu, et son auteur recevra une part des crédits galactiques de chaque achat. On sera vigilant sur le contenu qu'on introduira dans notre jeu, on ne prendra que le meilleur, mais on tient à ce qu'il



Ce chasseur, dans le design, comme dans la livrée, est un authentique Dralthi

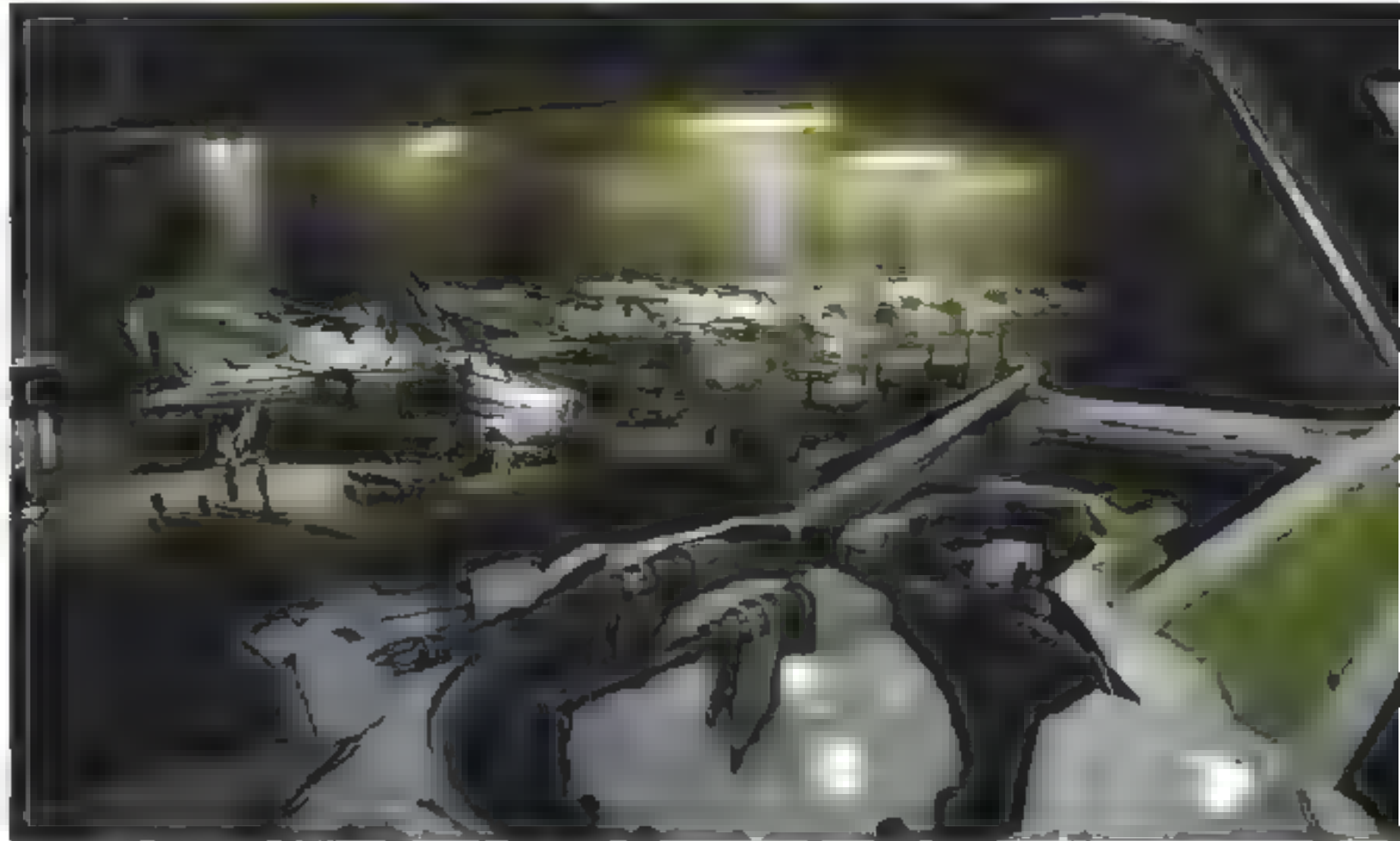
y ait le maximum de créativité sur les serveurs des joueurs.

J'imagine que c'est exactement le genre d'opportunités dont rêvent les fous furieux qui ont fait Wing Commander Saga avec leurs petites mains !

C.R. : Mais oui, on serait fou ne pas valoriser un tel enthousiasme. On a aussi pensé à mille petites idées pour associer les joueurs à l'univers de *Star Citizen*. J'ai dit qu'on ajouterait des systèmes stellaires à intervalles réguliers. Le truc, c'est que ce ne sera pas forcément annoncé. Les joueurs devront les découvrir eux-mêmes. On activera de petites anomalies gravitationnelles autour de certaines étoiles, visibles sur les scanners longue portée, et les joueurs pourront se rendre là-bas pour enquêter – l'une des caméras possibles est celle d'explorateur. Sur place, ils auront la possibilité de découvrir qu'il s'agit de jump points encore non répertoriés. À ce moment-là, l'explorateur peut décider de l'emprunter, ce qui est très risqué, puisqu'il y a, pour attendre « l'autre bout » et le système inconnu, une séquence de pilotage d'une difficulté extrême. Ce sera comme surfer sur une vague gigantesque en plein milieu de récifs. Si vous arrivez de l'autre côté, vous tenez une trajectoire de traversée valide. Ces données permettent d'emprunter sans risque le jump point, et vous pouvez donc les vendre aux compagnies spécialisées, ou à qui vous voulez. Et le jump point, désormais, porte votre nom, pour de vrai, pour toujours.

Le modèle économique, c'est important dans le MMO, d'autant que vous ne voulez pas d'éditeur. Vous tenez déjà le vôtre ?

C.R. : Pas d'éditeur, c'est une nécessité, pour moi. C'est, je crois, une des possibilités que donne le jeu moderne : plus besoin d'être enfermé dans un gigantesque vaisseau mère, à faire de la politique, à batailler pour l'allocation des budgets, à discuter sur la création de fonctionnalités que l'éditeur veut imposer. Je prends l'exemple de *Uncharted*. Typiquement, quand j'y joue, c'est pour l'expérience solo, l'aventure racontée façon *Naughty Dog*. Si je veux de la fusillade multi, je vais sur *Battlefield*. Mais ils ont passé un temps fou à faire un mode multi – très bon au demeurant – pour des joueurs qui ne l'avaient pas demandé, juste parce que l'éditeur le voit comme un moyen d'enrayer la revente et de juguler l'occasion. C'est de la politique éditoriale et c'est ce que je n'ai plus envie de faire. Là, à Cloud Imperium, j'ai mon équipe, je suis au cœur du projet, et je code à



Ambiance martiale dans les hangars : ici encore, tout rappelle *Wing Commander*

nouveau, comme ça ne m'était pas arrivé depuis *Strike Commander*. Pour le modèle économique, déjà, je n'aime pas les abonnements. Le principe de devoir payer, qu'on ait le temps de jouer ou non, comme ça a été mon cas pendant des années sur *World of Warcraft* et *Star Wars Galaxies*, m'a toujours énervé. Je n'aime pas non plus la formule du free to play intégral, dans la mesure où faire un très bon jeu demande beaucoup d'argent. Il faut alors mettre en place un design qui frustre vite le joueur pour le contraindre

à vous donner ses sous. Je considère que c'est une manière légèrement malhonnête de poser le rapport avec sa communauté.

Donc vous ne promettez aucun achat forcé ?

C.R. : Ce que j'aime, c'est le modèle de *Guild Wars 2*, où le joueur achète avec le jeu de départ l'accès libre au online, tandis que l'univers lui-même vit grâce à l'achat de contenu supplémentaire, et aux micro-transactions, qui ne sont jamais rendues essentielles par le game >>>

>>> design. Pour *Star Citizen*, tous les achats faits dans le jeu se feront avec la monnaie interne de l'univers. On ne peut rien acheter avec de l'argent réel, à part des crédits galactiques supplémentaires, et on va probablement limiter la quantité de crédits galactiques acheteables chaque mois. Si vous jouez entre 5 et 10 heures par semaine, si vous faites des missions, recevez les primes, faites du commerce, vous n'aurez jamais à acheter des crédits galactiques. L'achat de crédits galactiques sera juste un raccourci pour les gens qui n'ont que peu de temps à consacrer au jeu, ou pour les joueurs pressés qui veulent leurs nouveaux équipements sans attendre. Et même comme ça, je garantis qu'il n'y aura rien du type «payer pour gagner». Même si vous avez énormément d'argent, ça ne fera pas la différence. On ne peut pas se construire un vaisseau imbattable dans cet univers, pour plusieurs raisons. Déjà parce que j'ai toujours tenu à valoriser dans mes jeux les qualités de pilote, et ensuite parce que tout ce qui se passe dans l'espace obéit à une simulation physique très sophistiquée.

Vous pouvez développer ?

C.R. : Tous les vaisseaux sont considérés comme des corps physiques rigides et tous les vecteurs de force sont résolus comme ce serait le cas sur de vrais vaisseaux. Autrefois, on donnait des caractéristiques aux vaisseaux, du style «celui-là tourne de 30° par seconde, en roulis il fait du 40° par seconde», etc. Là, les propulseurs émettent des poussées réelles, ils travaillent vraiment et tout est résolu physiquement. Un chasseur en a neuf en moyenne, quatre au-dessus et quatre en

dessous, et le moteur principal à l'arrière, mais ça peut varier. Le porte-avion de notre démo compte 16 banca de trois propulseurs, absolument tous fonctionnels, et c'est très chouette de les voir à l'œuvre. Ça rend les vaisseaux vraiment vivants. En amont, c'est un ordinateur embarqué qui gère les requêtes du pilote, exactement comme le «fly by wire» d'un F-35. Les chasseurs modernes, en fait, sont tellement instables que c'est un ordinateur qui analyse les requêtes du pilote sur le manche, qui se dit «ok, il veut que l'avion fasse ceci, il faut que j'applique telle force ici sur le corps rigide, et telle autre là, durant tel laps de temps», puis donne en conséquence

des ordres aux moteurs et aux parties mobiles de l'aérodynamique. Autrement, ils seraient impilotables. C'est exactement comme ça que ça se passe à bord de nos vaisseaux. Les développements sont géniaux, parce qu'en plus de permettre un modèle de pilotage super et rigoureux, on peut localiser les dégâts, avec un impact réel sur le comportement des vaisseaux.

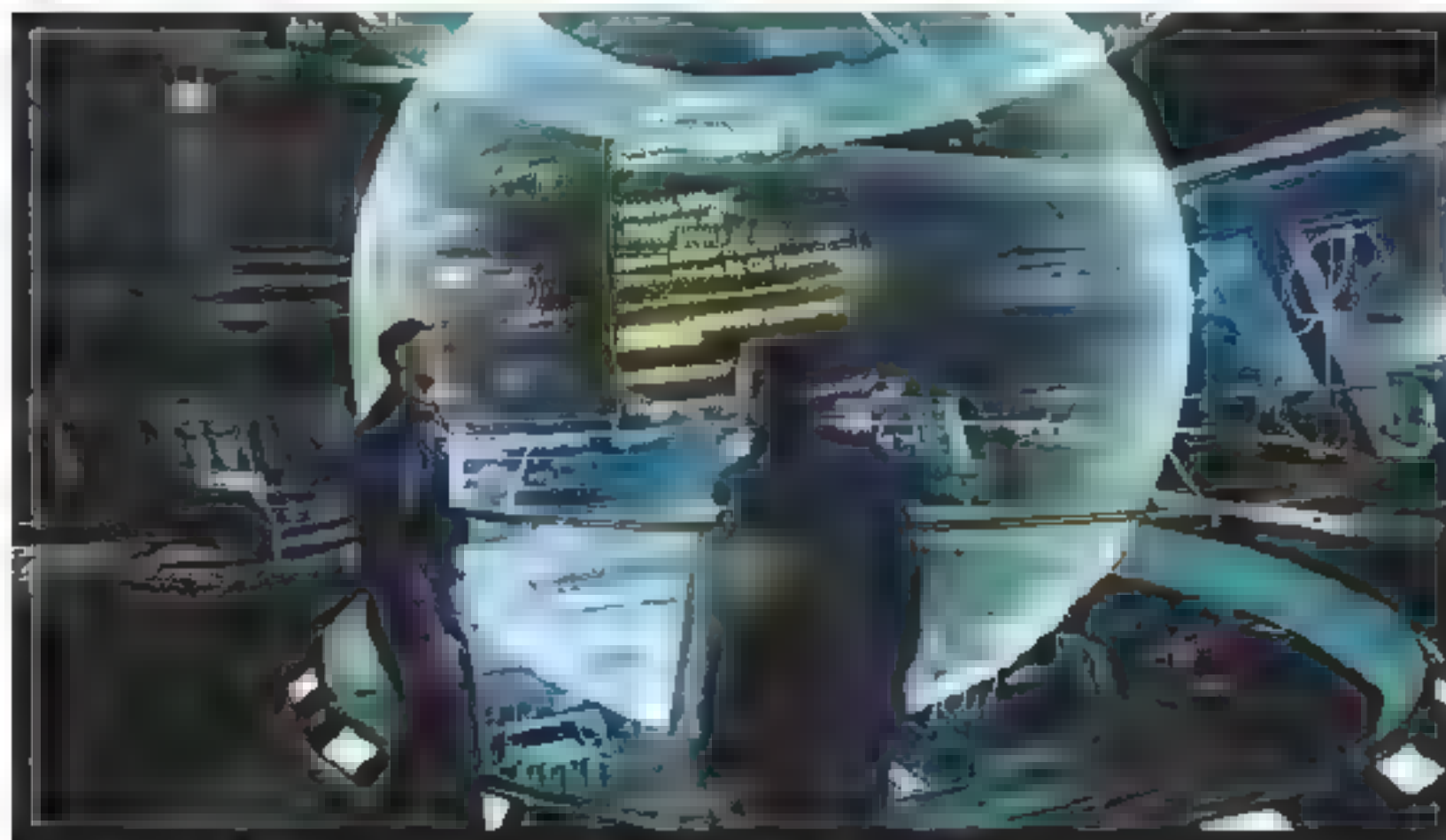
Ça c'est la théorie, mais en pratique ?

C.R. : Eh bien, même si quelqu'un dépense énormément d'argent, il ne fera pas la différence, précisément à cause de la physique. Supposons que vous ayez un million de crédits et que vous décidiez de vous construire un vrai tank, avec gros blindage, gros boucliers, gros canons. Il vous faut un gros châssis, et vous serez lourd... Sans compter que vous avez peut-être du cargo en soute. Vous pouvez rajouter les propulseurs pour regagner en agilité, il faut un plus gros réacteur, donc vous rajoutez de la masse... Au final, vous aurez peut-être de quoi pulvériser n'importe qui d'une salve, mais vous serez lent, et face à un pilote doué sur un vaisseau agile, vous risquez de ne jamais pouvoir le toucher, surtout s'il parvient à détruire un de vos propulseurs ici ou là. Il n'y aura pas de build absolu dans le jeu, ça ne peut pas arriver, et un bon pilote aura toujours un avantage.

La customisation ira loin ?

C.R. : Elle est là pour valoriser tous les types de pilotage, de sorte qu'on peut vraiment faire le vaisseau qui convient à son style. Ensuite, c'est

Plan serré sur la foulée des pilotes sur fond d'alarme rouge : un clin d'œil évident au premier *Wing Commander*.



Dans sa démo, Chris a circulé «en piéton» sur la passerelle du porte-avion

elle qui remplace l'XP. Mon jeu n'est pas un RPG où votre vaisseau dépend de votre niveau. En fait, on peut voler sur n'importe quel type de vaisseau dès le début, mais dans *Star Citizen*, c'est lui, votre vrai personnage, celui que vous allez construire peu à peu, modifier... Il y aura des milliers, des millions de possibilités. Ce sera l'expression de votre personnalité, votre identité, et j'aime vraiment l'idée que ce soit modelisé sous l'angle physique.

Pour en revenir à la narration, parce qu'un jeu Chris Roberts est une histoire : j'imagine que vous avez joué à Mass Effect, qui dans le registre space opera a poussé loin la caractérisation des personnages ?

C.R. : Oui, j'ai joué aux deux premiers (le troisième, j'ai pas eu le temps !) Avec *Uncharted*, *Mass Effect* fait partie des raisons pour lesquelles je suis revenu au jeu. La série pousse loin la narration, et elle le fait bien... Bien sûr, il y a des choses que j'aurais faites autrement, ayant passé les dix dernières années dans une industrie qui ne fait que ça. J'y ai appris des choses que j'aimerais bien mettre sur la table... Donc oui, j'ai aimé les *Mass Effect*, mais ils ont ce défaut classique que je veux dépasser : je veux que les PNJ deviennent plus intelligents, moins scriptés. En fait, les IA sont devenues sophistiquées dans le domaine tactique, avec des équipiers et des ennemis qui font bien leur boulot en combat, qui se couvrent, qui fuient, manœuvrent. Mais en termes de « meta-IA », ce qui correspondrait à ce que vous et moi aimons ou pas, à notre mémoire, nos motivations... c'est encore horrible. Un PNJ



Pour *Star Citizen*, on a le droit au retour des cockpits. Splendide.

faut qu'il y ait un risque d'échec. Un de mes jeux préférés de ces dernières années, c'est *Demon's Souls*. J'ai dû y passer 200 heures et ça a été pour moi à la fois l'expérience la plus frustrante et la plus gratifiante depuis longtemps. Et pour un motif précis : il y avait une conséquence à vos actes. Le jeu est dur, mais pas arbitraire, parce que si on joue bien, ça passe. C'est l'approximation qui est punie, et finir un niveau donne un sens d'accomplissement inédit dans les jeux modernes. *Mass Effect*, à l'inverse, se traverse sans difficulté, sans stress, parce qu'on sait que même en cas d'échec, on va respawnner sans aucune conséquence. Je pense que les jeux sont allés trop loin dans cette direction et ce n'est

la vraie économie. Vous n'êtes pas obligé, mais c'est un risque. Je veux que vous transpirez en y pensant. Si vous voulez limiter les risques, il y a les régions centrales de l'Empire, avec des forces de l'ordre qui assurent la sécurité. Avec des grosses taxes aussi. Et puis il y a les régions périphériques, où les profits sont plus gros, mais où tout est plus dangereux. Il faut des trucs pour y aller, je veux que vous soyez nerveux en vous y aventurant, que vous vous faufiliez dans les champs d'astéroïdes en priant pour que personne ne vous détecte. Si vous voulez faire le pirate, il est évident que ce n'est pas dans les régions du centre que vous pourrez le faire. La géographie de l'univers repose sur ces variations de sécurité et de service, de profits et taxations... C'est comme ça sur la Terre aujourd'hui, ça doit l'être dans *Star Citizen* si on veut que l'économie soit réaliste, que les joueurs puissent avoir des véritables trajectoires et de vrais choix. Et je suis certain qu'ils feront naître spontanément des tas de choses autour.

« JE VEUX QUE VOUS VOUS FAUFILIEZ DANS LES CHAMPS D'ASTÉROÏDES EN PRIANT POUR QUE PERSONNE NE VOUS DÉTECTE. »

qui souhaite vous confier une mission devrait venir vous voir. Pas attendre immobile quelque part. Le patron d'un bar où vous avez déclenché une fusillade devrait vous détester, pas vous servir comme si de rien n'était le lendemain... C'est une question de crédibilité, qui est forcément profitable à l'immersion.

Oui mais ça, c'est ce qu'il y avait dans les jeux avant et les joueurs n'aiment pas qu'une erreur ait des conséquences définitives...

C.R. : Oui, mais je pense qu'il faut le tenter. Il

pas celle que j'ai envie d'emprunter. Je veux que le risque rende à nouveau gratifiante la réussite. Dans *Star Citizen*, il n'y a pas de check points, on sauvegardera seulement sur les planètes, et à moins d'avoir pris une assurance, si vous mourez dans l'espace, vous perdez votre vaisseau.

Attendez : imaginons que j'ai faimé des mois pour acheter une marchandise précieuse : si je meurs dans l'espace, je perds tout ?

C.R. : Il faut que vous assuriez votre vaisseau et sa cargaison, comme dans le vrai monde et

Il ne nous reste plus qu'à attendre deux ans, le temps que Star Citizen sorte. En tout cas, votre retour fait plaisir !

C.R. : À moi aussi ! Même si je n'étais plus dans le jeu, même si je faisais du cinéma, j'ai acheté toutes les consoles, toutes les cartes graphiques, j'ai joué à des tas de trucs... Seulement, là, depuis quelques années, avec la technologie, je voyais des possibilités, mais pas vraiment quelqu'un pour les exploiter... Je n'avais qu'une envie, c'était de revenir.

PROPOS RECUEILLIS PAR ONCLE DAM



Mondial de la Simulation ■ Une histoire de fous

JE ME SENS BIEN CHEZ LES FOUS, JE ME SENS CHEZ MOI !*

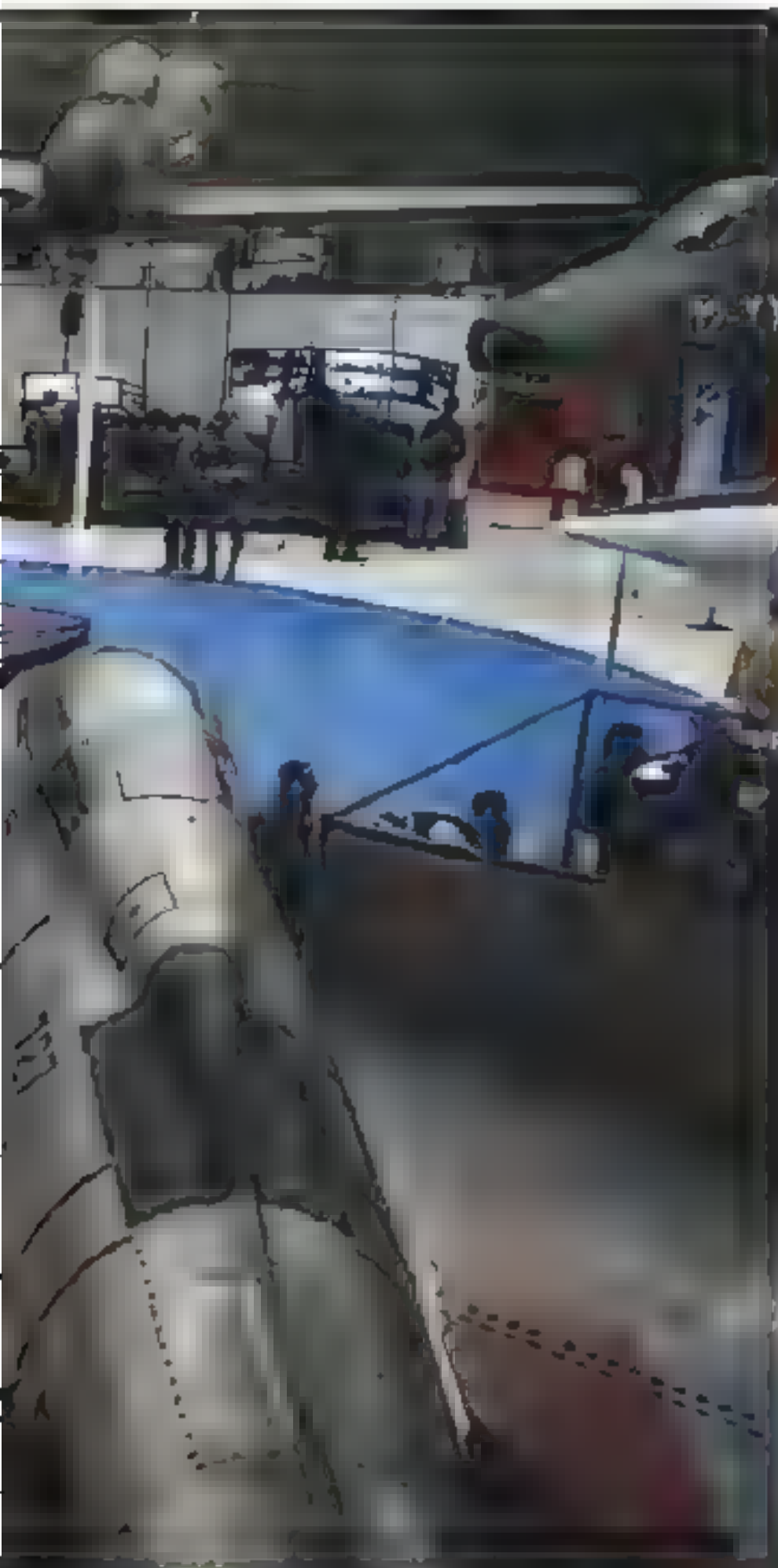
Vous les croisez tous les jours. Dans le métro, au bureau, au supermarché, chez le médecin, en vacances, à votre mariage, dans un bar, dans votre lit, à l'aéroport, à la plage... Ils sont autour de vous, mais vous ne le savez peut-être pas !

Je savais que ces gens-là existaient, mais impossible de les reconnaître. (Les envahisseurs, au moins, ils avaient l'auriculaire raide !) Là, rien. Ils se fondent dans la masse. Si ça se trouve, votre patron, votre collègue de travail, votre médecin, votre maman en est. Si, si, je vous jure. Ces gens-là, ce sont ceux qui se retrouvent dans une pièce, soit aux commandes d'une voiture

de course, soit sur un simulateur de vol. On les classe par stades. Plus votre stade est élevé, plus vous êtes atteint par cette addiction. Ils refusent tout compromis. Ils doivent vivre «l'Expérience». Je suis atteint

au stade 2 de la première catégorie. Stade 2, car je n'ai pas encore une pièce spécialement aménagée pour ça, mais pas question pour autant d'essayer un jeu de caisses au clavier ou même au pad. Impossible ! Une simulation

«UNE SIMULATION AUTO ÇA SE JOUE DANS UN BAQUET AVEC UN VOLANT ET UN ÉCRAN GÉANT.»



Le système Mobsim est le plus performant en matière de sport automobile.



Eh oui, c'est un véritable commandant de bord qui pilote cet avion de ligne.

auto, ça se joue dans un baquet avec un volant et un écran géant. C'est dans mon salon que je me soigne, moi ! C'est pourquoi, lorsque nous avons décidé de couvrir le Mondial de la Simulation au Bourget, j'ai tout de suite voulu faire le reportage. Je me suis dit, à juste titre, que j'allais pouvoir partager cette journée avec mes amis les fous... Eh bien, je n'ai pas été déçu... Pire, j'ai halluciné.

Sont fous ces joueurs !

Comme je vous le disais, je pensais faire partie de ces malades qui s'enferment, volant entre les mains, en attendant de repindre des potes en ligne pour parcourir les 78 tours de Monaco. Tous mes potes « normaux » (comme François), me prennent pour un dingue ! Finalement, le Mondial de la Simulation a été une thérapie. J'ai tout de suite compris que je n'étais pas totalement atteint par cette maladie addictive qui vous oblige à transformer une pièce en simulateur de course ou en cockpit de 747. Non, moi je suis normal, mais eux... ils sont fous ! Lorsque je suis arrivé, j'ai tout d'abord constaté que le Mondial



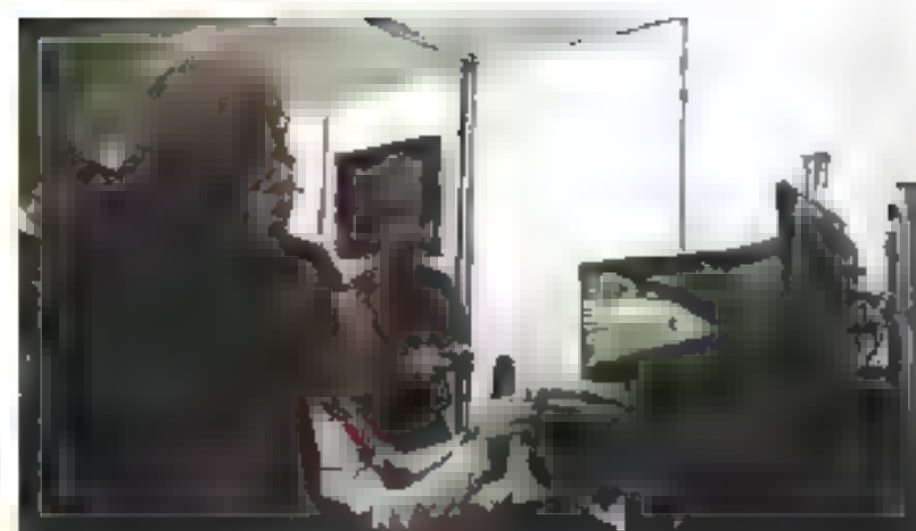
Le nouveau rSeat a été présenté la veille de l'ouverture du salon



Bon, à l'écran il ne se passe rien, mais au niveau des commandes, ce n'est pas la même histoire.



de la Simulation était réservé aux experts (euphémisme pour « fous à lier »). La première expérience fut celle de *Project Cars* à bord du simulateur Mobsim. « Vous allez voir, c'est très réaliste », me dit-on. Ok, mais réaliste comment ? Parce que je sais ce que c'est une voiture de course, j'en ai déjà conduit des vraies ! Bref, je m'installe dans le cockpit, ils me sanglent avec un harnais quatre points muni d'une boucle aviation (des fois que je doive m'extraire de la voiture rapidement !) Avant même le départ, je suis déjà dans le contexte. Ouais, chez moi, je roule avec un pastis posé sur la table à ma droite (normal), pas de harnais et un seul écran. Là, il y a trois écrans, le harnais et l'instructeur. Après un briefing de rigueur sur le double débrayage, le freinage progressif et tout et tout, je me lance enfin. Oh putain ! Truc de dingue ! Lors de chaque freinage, je ressens le blocage du train avant, la force dans le volant est conforme à la réalité, la vitesse de défilement est parfaite. Thierry (le pilote instructeur) va maintenant me donner un cours de pilotage virtuel. Virtuel, pas tant que ça, vu comme la réaction de la voiture change suite à ses conseils. En effet, il m'indique de débrayer plus vite, de monter mes rapports de boîte à un moment précis et, comme par miracle, les chronos tombent. Plus les tours s'enchaînent, plus je vais vite et plus je ressens la voiture. Thierry m'explique



Project Cars était le titre phare du salon pour la partie automobile. Il faut tout de même avoir certaines notions pour régler sa voiture avant d'aller en piste.

« LORS DE CHAQUE FREINAGE, JE RESSENS LE BLOCAGE DU TRAIN AVANT, LA FORCE DANS LE VOLANT EST CONFORME À LA RÉALITÉ, LA VITESSE DE DÉFILEMENT EST PARFAITE. »

qu'aujourd'hui, ce genre de simulateur peut tout restituer sauf la glisse du train arrière. En effet, dans la réalité, ces informations sont transmises par les fesses. Là, c'est certain, je ne suis pas en dérive dans le salon ! Après ce premier examen qui m'indique que finalement je ne suis pas totalement attentif, je me dirige dans la partie « aviation » du salon et là, je découvre le stade 6 de la maladie !

Voler : le rêve de l'Homme

Pour cette partie, je vais vous la faire courte car autant vous dire que je n'ai jamais joué à *Flight Sim* ou même piloté un vrai avion. Toutefois, en passant dans les allées du salon, je découvre des configurations totalement hallucinantes. Je croise un homme d'un certain âge vêtu d'une combinaison de pilote. Sur l'écran, rien ne se passe. Il y a des chiffres, une boussole et vraisemblablement toutes les informations dont il a besoin. En revanche, côté commandes, je me retrouve sur une autre planète. Je laisse finir le monsieur... Il m'explique qu'il possède ici toutes les commandes réelles pour piloter un hélico. Palonnier, commande de gaz, commande de pas... je ne comprends rien mais j'écoute attentivement les explications de l'expert. Je me dirige ensuite vers un cockpit d'avion de ligne. À ma grande surprise, c'est un commandant de bord qui

pilote. (On le reconnaît au costume si vous voyez ce que je veux dire). Là encore, le cockpit est une réplique exacte avec toutes les commandes d'un véritable avion de ligne. Plus loin, ce sont cette fois des joueurs qui contrôlent des avions de chasse lors d'une attaque. À l'écran, il ne se passe toujours rien (enfin pour moi) mais il semble que je sois le seul à ne pas comprendre ce qui se joue. L'avion arrive en approche, largage des bombes sur l'objectif, remise des gaz et c'est reparti pour un nouveau passage. J'ai passé le reste de la journée à ailer de stand en stand et à me rendre compte que le monde de la simulation virtuelle existe bien. Aujourd'hui, pour les passionnés de sport automobile ou d'aviation (fortunés), il existe des solutions pour vraiment s'évader. Lorsque je suis rentré chez moi, j'ai expliqué à ma femme que finalement ma situation n'était pas si catastrophique et que je n'avais pas besoin d'aller faire une cure de désintox (sauf pour le pastis). Ce à quoi elle m'a répondu : « Vire-moi ton baquet du salon ou je me casse ! » J'ai alors compris que je serais à vie un incompris, qu'il ne fallait surtout pas se dévoiler, continuer à se fondre dans la masse et ne pas se faire remarquer. Mais nous avons une chance, cette maladie n'est pas mortelle !

LOL

*Dédicace à Balavoine.

INTERVIEW EXPRESS

CHRISTOPHE RODRIGUES

Marketing manager - Carn Systems

« Un salon pour spécialistes »

Joystick : Pour quelles raisons être présent sur cet événement ?

C.R. : Nous sommes ici car nous nous adressons à des passionnés qui cherchent du matériel performant. C'est en plus l'occasion de discuter avec les joueurs dans un cadre très particulier, puisque les solutions techniques que nous apportons sont spécifiques aux simulateurs.

Joystick : Vous avez intégré, par exemple, une machine sous le siège Mobsim. C'est une solution spécifique ?

C.R. : Tout à fait. Nous avons intégré la machine sous le siège sur un rack. Cela évite d'avoir un PC qui traîne avec des câbles partout. Nous appliquons aujourd'hui au grand public des solutions que nous avons déjà dans le milieu professionnel, notamment chez les auto-écoles. Aujourd'hui nous proposons donc des simulateurs pour le grand public.

*Hôtel sur
Arte.tv ce que
la collaboration
franco-allemande
a produit
de mieux.*



Soyons clairs, une certaine résistance à l'absurde est requise pour visionner *Hôtel*.

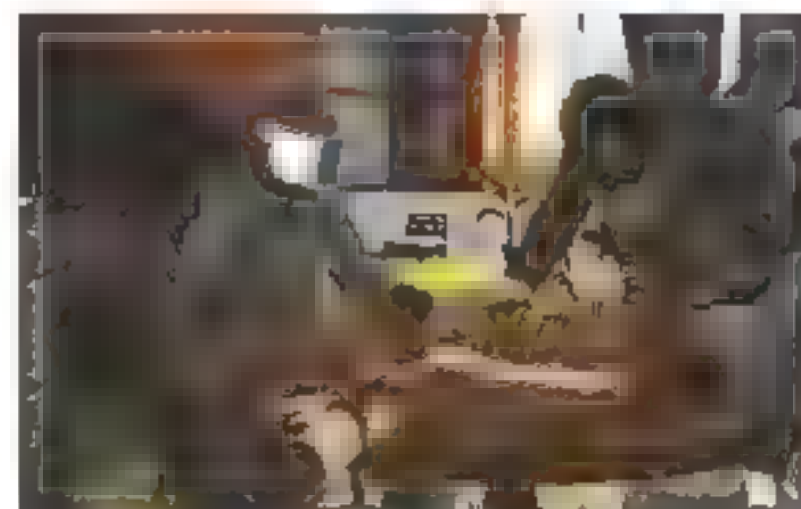
Hôtel ■ Salut mon bot !

SÉRIE ANIMÉE

Attention, le texte qui suit contient de nombreux spoilers sur la géniale web série *Hôtel*. Par conséquent, si vous ne souhaitez pas perdre l'effet de surprise, foncez la mater avant de me lire.

BANG ! Des petits bouts de cervelle jaillissent du crâne du terroriste. Un bruit mat accompagne sa chute dans l'herbe. La bande de gus avec qui il discutait n'est pas surprise pour autant. Sauf l'un d'eux, un contre-terroriste, se dirige vers le tireur responsable de cette salade de matière grise. « Mais pourquoi t'as fait ça ? » « Parce que je m'ennuyais. » « Ha... ok alors. » Cette scène surréaliste ne jurerait pas dans une réalisation de David Lynch, sauf qu'ici les acteurs ne sont pas faits de chair et d'os, mais sont des bots « films » par Benjamin Nuel. Cet artiste se fait un malin plaisir à détourner les codes du jeu vidéo dans *Hôtel*, une web série de dix épisodes diffusée sur Arte.tv. Benjamin Nuel s'est positionné sur certains types de plans, non pas comme l'aurait fait un réalisateur biberonné au septième art, mais à la manière d'un jeu vidéo : la caméra n'entre

pas en collision avec le décor et va même jusqu'à adopter parfois une vue isométrique, ce fameux point de vue omniscient du joueur. L'idée qui sous-tend la web série *Hôtel* traîne depuis longtemps dans la tête de cet ancien élève de l'École des Arts décoratifs de Strasbourg. Il aurait pu multiplier les clins d'œil bien lourdingues envers les joueurs de FPS, mais le bonhomme est plus subtil que ça. Il s'exprime ainsi par petites touches, que ce soit dans la manière qu'ont les bots de faire une pyramide humaine, ou dans les bunny jumps dont ils nous gratifient. Mais revenons à notre terroriste. Au fond, qu'est-ce que ça peut faire que ce couillon soit mort ? Ici, tout le monde a trépassé un paquet de fois lors des milliers de parties qu'ils ont jouées. Sauf que là, c'est différent. Les règles du jeu, les règles du monde, même, sont en train de changer au forceps. Tel le néandertalien 100 000 ans



Les dialogues sont de vrais petits joyaux.



Heu... là, j'avoue, je ne sais pas quoi dire.

avant lui, le bot décide de ritualiser la mort. Il y a une interrogation commune dans le groupe. Ils trouvent une réponse, mais une réponse de débiles (car oui, ils sont profondément débiles) qui veulent être enterrés avec leurs AK 47. *Hotel* est une fable sur un écosystème qui se désagregé, peuplé par des habitants trop cons pour comprendre ce qui leur arrive. Enfin pas tous ; une poule rescapée des âges farouches de la 3D semble plus fûtée que les autres, et transmet peu à peu son savoir à un terroriste à l'accent russe, et à un militaire dont la voix nous parvient entre deux crachats de radio. C'est là tout le paradoxe voulu par Benjamin Nuel : donner de l'épaisseur à des êtres artificiels bidimensionnels en pleine perte de repères. Je n'en dévoilerai pas plus sur la fin de la série. Penchons-nous plutôt sur l'aspect interactif du projet qui se double d'un jeu sur navigateur. Dans chaque épisode, il sera possible de se

« LE JEU VIDÉO EST À NOTRE GÉNÉRATION CE QUE FANTASIA EST À L'HISTOIRE SANS FIN. »

balader dans le décor de la série. Mais le plus grandiose commencera en décembre, après la diffusion du dernier épisode. Les éléments emblématiques de la série se promèneront dans le vide d'un univers persistant, accessible via un navigateur web. Ces éléments sont des portes d'entrée vers l'univers tel qu'il était à un moment donné de l'histoire. Les joueurs pourront également stocker ces éléments et recréer des îlots sur lesquels ils lient leurs propres médias : un fichier MP3 dans la radio, un bout de film sur l'écran, etc. Plus les îlots seront anciens dans leur création, plus ils seront éloignés du centre théorique de l'univers. Les joueurs pourront ainsi recréer le monde à partir de leur propre univers, de leur propre imaginaire. En somme, c'est comme si le jeu vidéo était à notre génération ce que *Fantasia* est à *L'Histoire sans fin* de Wolfgang Petersen.

SARONFOU

Affaire à suivre

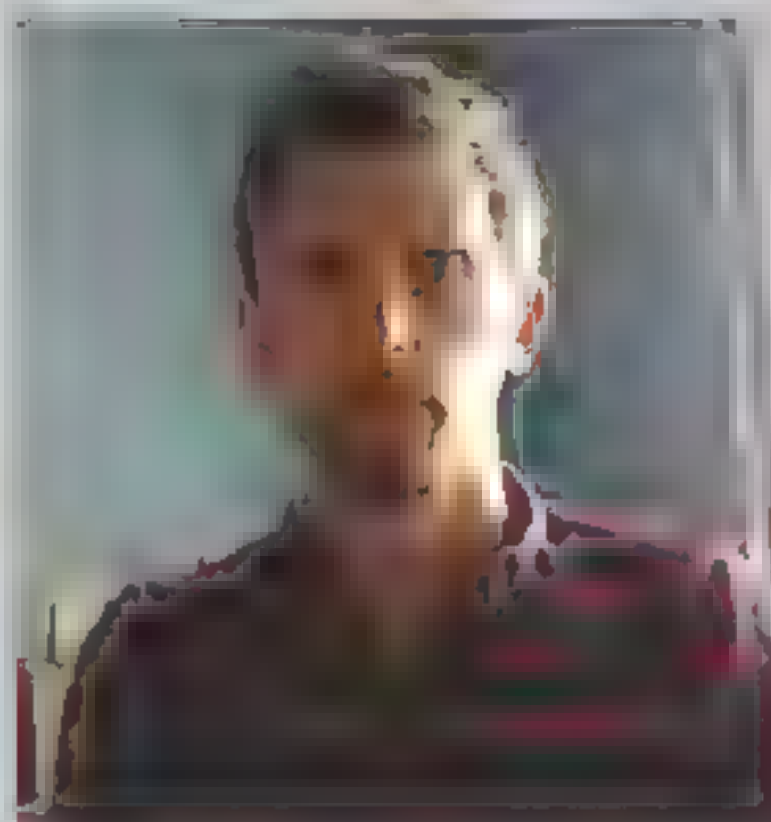
- La série a débuté le 3 octobre dernier sur la chaîne Arte.tv.
- Un nouvel épisode sortira chaque semaine pendant 10 semaines.
- Le monde persistant, la deuxième partie du projet, sera mis en ligne ensuite.

INTERVIEW

BENJAMIN NUEL

Artiste numérique

« Je voulais faire cohabiter deux esthétiques différentes de la 3D. »



Joystick : Dans ton parcours, je vois de nombreux travaux en rapport avec l'esthétique et les codes du jeu vidéo. Pourquoi avoir choisi cet axe de recherche ?

Benjamin Nuel : Parce que je suis un joueur, tout simplement. Il y a des jeux vidéo qui m'ont marqué d'une manière dont le cinéma serait complètement incapable. Le temps ne s'y écoule pas de la même manière. S'il est linéaire dans un film, tu peux te perdre et rester bloqué, parfois volontairement, à un endroit dans un jeu vidéo. Je pense à des errances que j'ai eu dans *Silent Hill*, par exemple, où j'ai eu envie de m'avancer dans le jeu, mais en même temps plus je m'avançais, plus je savais que la fin était proche. C'est un peu comme un livre que tu aimes beaucoup, mais que tu regrettes d'être en train de finir.

Techniquement, est-ce que *Hotel* est un machinima ?

B.N. : Non, bien que ce soit ce que je voulais faire à l'origine. Le monde d'*Hotel* existe depuis assez longtemps. À l'époque où le projet était produit par le Fresnoy [NDLR : le studio national des arts contemporains], j'avais déjà produit tous les assets graphiques dont j'avais besoin pour lui donner vie : les personnages, les animations... Il ne restait plus qu'à créer l'outil qui nous permettrait de les manipuler sur commande devant la caméra virtuelle

comme un véritable plateau d'enregistrement. Hélas, cela demandait un investissement que je ne pouvais pas fournir malgré les bourses artistiques que j'ai reçues. J'ai donc dû quitter la logique du machinima pour me rabattre sur un concept plus classique avec 3ds max. Les animations sont pré-calculées, et je manipule la caméra à la souris afin de garder un rendu pas trop lisse.

Quel a été le rôle du collectif *One Life Remain* ?

B.N. : C'est surtout Bruce Roy qui est intervenu. Il a game designé le jeu vidéo qui va venir après la fin de la web série. Une fois l'épisode numéro 10 diffusé, et le monde éclaté aux quatre vents, les joueurs pourront se connecter dans l'univers via leur navigateur internet. Les personnages ne seront plus là, mais il restera des objets emblématiques de la série disposés sur de petits îlots qui flotteront dans l'espace. Sur chaque îlot, on aura accès à l'épisode correspondant et, par un objet caché, au monde tel qu'il était au moment de l'épisode en question.

Les personnages de la série sont-ils des joueurs ? Ou des avatars de joueurs laissés à eux-mêmes ?

B.N. : Ce sont plutôt des bots qui seraient coincés là, et qui seraient scriptés de façon super basique. Ils partagent les mêmes souvenirs d'enfance, ce qui va d'ailleurs devenir à un moment un enjeu dramatique.

Et la poule ? C'est quoi cette poule ?

B.N. : Je voulais faire cohabiter deux esthétiques différentes de la 3D. La 3D a une histoire très récente, mais en 20 ans, on est passé d'une époque très primitive à une élaboration assez poussée. Cette poule représente cette période primitive. Je voulais faire le parallèle avec les Yankees et les indiens. La poule jouant le rôle de l'indigène. Pour elle, le lieu est une terre d'héritage, tandis que pour les autres personnages, il s'agit d'une terre d'adoption. C'est pourquoi elle a plus de mal que les autres à la quitter.



Hell Yeah! ■ Hell's « Kitchen » Yeah

DANS LE CERVEAU MALADE D'UN LAPIN MORT

À quelques stations de métro de leur studio, l'équipe d'Arkedo est venue nous parler de leur dernier jeu : le psychédélique *Hell Yeah!*. Au programme : dépeçage de lapin et interview détendue, champagne à la main.

Jentends « Fais gaffe tu as tendance à nre un peu bêtement. » Je me retourne, prêt à desosser la face d'un confrère un peu chafoun. Devant moi se tient Camille Guernonprez, le patron d'Arkedo, arborant un fier sourire. Il peut *Hell Yeah!*, son dernier-né, remplit totalement son quota de débilité contagieuse. Du coup, je taille une petite bavette avec M. Arkedo. J'avoue m'être tapé quelques barres devant la folie trash de cet improbable OJN, qui respire autant l'absurde que la référence maîtrisée. Créé en 2006, Arkedo s'est fait connaître sur la scène indé avec des jeux comme *Nervous Brickdown* ou *Big Bang Mini* sur DS, puis les Arkedo Senes sur le XLA. Avec *Hell Yeah!*, on passe la vitesse supérieure. SEGA, l'éditeur du jeu, leur a laissé carte blanche. « Quand on a présenté

notre demo lors d'une foire aux bestiaux où tous les éditeurs font leur marché, les gens de SEGA sont arrivés en dernier. Quand ils ont vu *Hell Yeah!*, ils sont partis en live, nous disant que c'était exactement le type de jeu qu'ils voulaient défendre. SEGA, c'est toute une culture de l'arcade, un peu couillue, un peu fofolle. Après nous avoir un fait beau chèque, ils nous ont foutu une paix royale pendant les 18 mois nécessaires au développement. Ce qui est drôle, c'est que nous, on avait peur d'aller trop loin, et eux avaient peur qu'on s'auto-censure ! » On ne demande qu'à le croire, tant *Hell Yeah!* semble avoir bazaré bon nombre de bienséances dans sa folie destructrice. Malheureusement appelle à d'autres devoirs, Camille doit me quitter. Ce n'est pas grave, on m'a promis l'interview d'Aurelien Regard



Vous ne sentez pas ce fumet qui transpire de ces pages ?



cofondateur d'Arkedo et directeur artistique de son état, et de Dimitri Péan, programmateur en chef sur *Hell Yeah!*. En attendant, je me remets au jeu et continue d'arborer le même sourire bêta devant les innombrables vanes débitées à l'écran par les lascars. Une attachée de presse m'arrache alors à mon délire et m'enjoint de rejoindre la cuisine, «the place to be, je t'assure!» Je m'exécute et arrive dans une rutilante cuisine professionnelle où est posté un Chef et... un lapin mort pendu par les pieds. Alors que tous les journalistes s'attroupent, le cuisinier nous annonce qu'il va préparer sous nos yeux la recette du Spicy Rabbit, dont il est l'inventeur. Mais avant cela, il faut «ôter le pyjama» du brave rongeur. Apparaît alors Camille Guernonprez, en tablier de Master Chef, qui s'avance vers la bête. Tout le monde est tout sourire devant la bouffonnerie de la démarche, en pleine adéquation avec

« J'ARBORE LE MÊME SOURIRE BÊTA DEVANT LES INNOMBRABLES VANNES DÉBITÉES À L'ÉCRANS PAR LES LASCARS. »

l'esprit du jeu. Décevant, je ne peux publier la photo du dépeçage (et rajouter à notre palmarès l'apologie du barbarisme animalier), mais sachez que beaucoup de confrères ont tourné de l'œil à ce moment-là. Aux dernières nouvelles de l'HP du coin, ils n'ont toujours pas quitté leur position fœtale. On les embrasse. Mais les plus accrochés goûteront volontiers la bête, absolument succulente. Le plan com' a réussi son coup : le jeu laisse un fumet inoubliable en bouche. On enchaîne sur l'interview avec les membres d'Arkedo dans une décontraction totale. Alors qu'elle touche à sa fin. Jika apparaît, tout de veste de cuir et un verre de rouge à la main. Tel un Hugh Hefner en peignoir sonnant le début de la soirée, il s'assoit avec nous et fait tinter les flacons. Le reportage devant s'accompagner d'une visite d'Arkedo la semaine suivante. Manque de pot, cela tombe le lendemain de la sortie du jeu, souvent synonyme d'impondérables. Une urgence Steam tient toute l'équipe d'astreinte sur *Hell Yeah!* et la visite est annulée. Ne soyons pas frustrés, je suis sûr qu'on recroisera la route des talentueux Arkediens plus vite qu'on ne le croit.

INTERVIEW

AURÉLIEN REGARD ET DIMITRI PÉAN

Directeur artistique / Programmateur en chef

« On évite, avec *Hell Yeah!*, de nous réclamer de l'indé, parce que SEGA nous a donné un coup de pouce. »



La bande d'Arkedo, de gauche à droite : Aurélien, Ash, Camille et Dimitri

Joystick : On sent qu'*Hell Yeah!*, derrière son délire, parle à une culture de gamer...

Aurélien Regard : Ça fait plaisir à entendre. Le défi avec le jeu vidéo d'aujourd'hui, c'est de renouveler l'attention du joueur. Du coup, on s'est donné un impératif de variété pour garder cette attention au taquet. C'est pour ça qu'on a créé 100 boss différents, avec des finish moves vannes, pour pouvoir le surprendre, même au bout de 8 heures de jeu. On va assez loin parfois, mais en 2012, c'est dur de choquer. Ce qui est difficile, c'est d'accrocher les gens et de les faire marrer.

Graphiquement, chaque texture est un clin d'œil à toute une culture pop...

A.R. : Il fallait contrebalancer le côté gore de l'action par des éléments identifiables à de la pure déconne. On ne voulait pas d'un truc à la *Happy Three Friends*, mais plutôt comme *Les Simpson* ou *American Dad*. Quelque chose d'immédiat, de léger, sans second degré. D'où le lapin squelette, à la fois choupi et badass. Le jeu repose aussi sur son contraste entre violence graphique et couleurs flashy, kawai.

Le personnage possède une maniabilité très old school. On vous a un peu reproché cette inertie.

A.R. : Et encore, on l'a vachement retouché. On adore *Super Meat Boy*, les sensations sont géniales. Mais ça ne veut pas dire que maintenant, tous les personnages de plateforme

ne doivent pas peser plus d'1 gramme!

Dimitri Péan : Puisque c'est moi qui l'ai codé, je peux t'affirmer que je l'ai fait au feeling de ce que j'aime comme expérience en tant que joueur. Je voulais cette sensation de poids sur chaque saut. L'autre jour, on m'a dit que le jeu rappelait les sensations de la SNES. C'est le plus beau compliment qu'on m'ait fait.

J'ai lu quelque part que le terme de french touch vous énervait...

A.R. : Non, c'est juste que ça ne veut rien dire. On répond à chaque fois : «La french touch, c'est les french qui se touchent.» Tu me parles de french touch en musique électro, ça fait sens. En jeu vidéo, c'est trop flou, sauf si on parle de l'époque de Cryo. Ou alors tu passes ta vie à créer des point & click au Louvre (rires).

Avec Arkedo, vous allez continuer sur la voie indépendante ?

A.R. : Avec *Hell Yeah!*, on a un peu le cul entre deux chaises. J'évite assez, pour le coup, de me réclamer de l'indé, parce que SEGA nous a donné un coup de pouce. Non pas qu'on soit des faux indés : on conserve notre indépendance créative, on garde les propriétés intellectuelles. Pour ce genre de projet, un éditeur était indispensable. On voulait un concept multiplateforme, avec une visibilité et une promotion adéquate. Bon, je vais pas me lancer dans des discours fumeux, genre : «Tu sais, faire un jeu, c'est beaucoup de sacrifices.» Face au mec qui code tout seul chez lui, en mode one man army, j'aurais l'air ridicule. Ceci étant, à l'avenir, on ne va pas forcément recommencer sur une grosse machine de 18 mois de développement, on va repartir sur du plus modeste. Camille est aussi sur le point de lancer un éditeur pour jeux indé, qui s'appellera Nice Guys et qui servira justement d'interface possible entre développeurs et éditeurs. Il va même ouvrir un lieu pas loin de Paris, qui aura autant la fonction de lieu de réunion et d'échange que de résidence d'écriture. On croise les doigts, ce genre de structure, c'est assez indispensable face au marché actuel.

LA CULTURE, C'EST COMME LA CONFITURE...



Film



Livre



Livre

ANDROID INSURRECTION

Le titre du film est à l'image du reste : débordant de charisme. En 2532, les machines en carton et en 3D low cost ont pris le contrôle de l'humanité et se rebellent contre leurs créateurs. Un groupe de soldats d'élite est chargé d'éradiquer la menace directement à sa source : l'usine des robots planquée chez le garagiste du coin. Mais pour y accéder, les mercenaires devront traverser une base souterraine filmée dans les bureaux de la prod, avec des pancartes en papier scotchées sur les portes pour que ça fasse futuriste. Comme en témoigne un tee-shirt et un crane en plastique négligemment posés sur une table, les robots ne font aucun quartier ! Une lutte imprévisible s'engage alors pour la survie de l'humanité. Du pain sur la planche en perspective pour le médic qui exhibe fièrement une croix en chatterton sur la bandoulière de son sac Eastpak : il soigne des blessures qui ne saignent pas, car le faux sang c'est cher, un peu comme les acteurs, les balles à blanc et les décors. Même les dialogues sont à l'économie avec moult citations, du genre : « Tu l'allumes, et je te bouffe le cul. » Franchement, les nanards ça me connaît, mais là, je crois qu'on tient du déclassé ! En tout cas, mon bol de chips a fini sur mes genoux.

VIDEO GAMES

Voici « Le premier roman du scénariste de *Game of Thrones* !! » Quand je lis ce genre d'accroche, en général, je me méfie. Encore plus quand le bouquin en question est accompagné d'une citation de l'inénarrable Will Wright : « La première grande mythologie du jeu vidéo. » Mouais. Et pourtant, après une dizaine de pages consternantes, surtout en raison d'une traduction française médiocre, le style de l'auteur a fini par m'emporter. À mi-chemin entre la fausse autobiographie d'un gamer qui fleure bon le vécu – il tombe amoureux d'une fille parce qu'elle imite très bien le son du tir (dyudyudyew) dans *Asteroids* – et l'encyclopédie sous acide des grands classiques de l'arcade. Quand je vois l'auteur philosopher sur le marxisme dans *Pac-Man* ou sur le mysticisme kabbalistique de *Donkey Kong*, ça me rappelle mes élucubrations de mec bourré, les soirs où je discute du racisme ordinaire dans *Half-Life* avec Eddie Walou. Et rien que pour ça, j'aime bien lire *Video Games*.

LA THÉORIE DE L'INFORMATION

Certains parlent d'un nouveau Houellebecq. D'autres du futur Goncourt. En toute honnêteté, non à priori. Ce qui est sûr, c'est que *La Théorie de l'information* est le seul roman qui m'ait véritablement scotché en cette même rentrée littéraire (Christine Angot, haha, pardon.) Via la success story d'un wonder boy de l'informatique, fortement inspiré de Bill Gates, Steve Jobs et surtout M. « Free » Xavier Niel, ce roman de Bellanger réécrit l'histoire moderne de France, des années 1980 jusqu'à aujourd'hui, par le prisme de sa révolution informatique. Arme d'une érudition à vous damner une encyclopédie Universalis, Bellanger raconte le récit fascinant de la création du Mintel, son succès fulgurant puis sa lente agonie avec l'arrivée du Web, via le portrait fantasmé d'un de ses artisans de l'ombre. Carrée, implacable, l'écriture de Bellanger se lit comme une épopée intime qui, sous ses aspects techniques, parvient à lier l'évolution des mœurs des Français (sexuelles, notamment) à celui des machines. Autant de maîtrise narrative (ceux qui adulent Balzac vont adorer) et d'audace intellectuelle qui m'ont tout simplement ébaubi ! Quand on apprend que c'est le premier roman de monsieur, on ne peut que penser qu'on tient là un futur prodige de la littérature moderne.



Titre Android Insurrection
Talentueux cinéaste
Andrew Salware
Sortie 21 août 2012 (En ou !) en DVD
Prix Environ 15 euros



Titre Video Games
Auteur D.B. Weiss
Editeur Sonatine
Prix Environ 20 euros



Titre La Théorie de l'information
Auteur Aurélien Bellanger
Editeur Gallimard
Prix 22,50 euros



Série



Recette



Livre

ARRESTED DEVELOPMENT

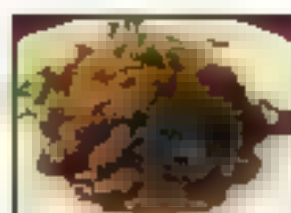
Six ans que les fans sont sans nouvelles de la famille Bluth, de Franklin la marionnette raciste et du Law Blog de Bob Loblaw. Bref, six ans qu'ils attendent qu'*Arrested Development* renaisse de ses cendres. Bon, pour être tout à fait honnête avec vous, dans mon cas, ça fait plutôt six jours, puisque j'ai découvert la série il y a quelques semaines seulement. Mais une fois mis le doigt dans l'engrenage, impossible de s'arrêter. En partant d'un postulat plutôt attendu (une famille riche et dysfonctionnelle qui se retrouve ruinée du jour au lendemain), *Arrested Development* creuse un sillon comique redoutable où se baladent des personnages aussi attachants qu'irritants, médiocres et valets. Mais attention, ici, on n'est pas chez *Community* ou autre série ngolarde, ou la référence geek et la claquette dans le dos tiennent lieu d'humour. *Arrested Development*, c'est une avalanche de quiproquos qui confinent au sublime à force de se télescoper, de situations apparemment anodines qui décollent peu à peu pour exploser en un feu d'artifice absurde et réjouissant, que ce soit dix minutes ou dix épisodes plus tard. C'est aussi et surtout un art consommé du dialogue, du détail et de l'auto-référence qui fait qu'on peut se retaper un épisode deux fois de suite et rire encore davantage la seconde. Une série «méta» qui se comprend à plusieurs niveaux, un classique à découvrir ou à revoir d'urgence, avant le début de la saison 4, début 2013.



Titre Arrested Development
Casting Une vieille série avec Jason Bateman, Michael Cera et d'autres.

LE BŒUF BOURGUIGNON

Je pense que nous sommes tous d'accord pour dire que la culture, au sens large du terme, ne se réduit pas forcément à la littérature, au cinéma ou aux expositions. C'est pourquoi, depuis plusieurs mois, je pense à vous proposer une recette de cuisine. Parce que la culture de la bonne bouffe, ça existe vraiment. Il suffit de manger un McDo pour se rendre très vite compte que la culture de la malbouffe, ça existe aussi. Bref, j'ai longuement hésité sur la recette. J'aurais très bien pu vous parler du canard au pastis ou encore des tellines à la persillade, mais finalement, je me suis dit que pour une première, j'allais faire dans le terroir, le vrai. Le type de plat que l'on ne mange que chez ses grands-parents. Celui qui vous plombe tout le dimanche après-midi, quand vous vous retrouvez affalé sur la canape à mater *Drucker* en disant : «J'ai bien bouffé !» Je ne vais pas non plus vous donner en détail toutes les étapes de cette recette d'antan, mais sachez néanmoins quelques trucs. Pour réussir parfaitement votre bœuf bourguignon, il y a un cheat code, un vrai. Vous devez impérativement laisser mariner votre viande au réfrigérateur pendant au moins 10 heures dans du bourgogne préalablement bouilli et flambé. Pour les alcoolos dans mon genre, prévoyez au moins deux bouteilles pour quatre personnes, sachant que vous allez en siffler une pendant la préparation. Ensuite, c'est toujours meilleur le lendemain mais ça, tout le monde le sait. Et comme je n'ai plus de place, vous pouvez m'écrire si vous voulez en savoir plus.



Recette Bœuf Bourguignon
Mijotage 5 heures
Repos 24 heures
Saison Hiver

LE ROYAUME ENCHANTÉ

Il ne m'aura pas fallu passer plus de vingt minutes dans les allées du Futuroscope pour être convaincue. Évidemment, pas par le parc. Mais par la nécessité imminente d'aller faire un tour à Disneyland histoire d'y trouver un brin de réconfort et une vraie bonne expérience factice comme seuls Mickey et ses potes savent la produire. Au lieu de quoi, j'ai ouvert un livre. Un Pulitzer, même. Du genre qui démonte la magie de Disney en trois lignes, la recoud en deux pages et l'explose à nouveau en un chapitre. Autrement dit, un bouquin merveilleux qui nous plonge, preuves journalistiquement vérifiées à l'appui, dans ce qui ressemble de loin à un paradis joyeux, et de près à un véritable panier de crabes. En suivant le parcours de Michael Eisner, à la tête de la boîte de 1984 à 2005, James Stewart décrit celui qui fût tout à la fois un génie créatif (140 Oscars pour Disney sous son règne), un usurpateur phagocytant le talent de ses collègues, mais surtout une vraie belle enflure. Un peu comme tout le petit monde qui l'entoure et dont on nous narre les coups bas. Mais aussi les jolies histoires. À force, on a failli les oublier.



Titre Le Royaume Enchanté
Auteur James B. Stewart
Editur Sonatine
Prix Environ 25 euros

AU JOUR / LE JOUR

Juin 44, mai 68, mai 81, septembre 2001, janvier 2012*... Il est des mois qui marquent à jamais la mémoire des hommes. Et puis, il y a septembre 2012, un mois d'une banalité obscène, que, tel quelque bonimenteur génial, je vais malgré tout m'efforcer de rendre attrayant, parce que je vous aime, et parce que je suis payé pour ça.

Samedi 25 août

Le temps d'une soirée, je mets de côté ma misanthropie légendaire pour faire un tour à Rock en Seine. Grand bien m'en a pris, puisqu'au détour d'un concert des Eagles of Death Metal, je tombe par hasard sur un Savonfou en vacances. On commence à parler boulot, mais en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, madame Savonfou (eh oui, désolé mesdemoiselles, son cœur est pris) me neutralise d'une clé de bras et d'un genou planté dans la carotide. J'ai alors une pensée pour Neil Armstrong, qui nous a quittés ce jour-là et qui, lui aussi, avait le bras fort.

Mardi 04 septembre

Après *Dawnguard*, Bethesda publie un nouveau DLC pour *Skyrim: Hearthfire*, que ça s'appelle. Un truc à la sauce Sims qui restera une exclusif Xbox 360 pendant un mois. Pas que ça ait l'air indispensable, mais tout de même, c'est vexant. Heureusement, tonton Blizzard est là pour nous faire oublier nos peines. C'est ce jour-là qu'il lance la bêta de *StarCraft II: Heart of the Swarm*. Je vais chez le kiné pour me faire détendre l'index.

Lundi 10 septembre

En Grèce, deux développeurs d'*ArmA III* se font arrêter parce qu'ils prennent des



photos de la base militaire de l'île de Lemnos. Selon les autorités grecques, il s'agirait d'espionnage. Selon leur employeur, les deux développeurs étaient tout simplement en vacances. Selon nous, et toute personne qui sait qu'*ArmA III* se passera sur Lemnos, ils faisaient probablement du repérage sauvage. Quoi qu'il en soit, ils risquent tout de même vingt ans de prison, et ça, c'est pas drôle du tout. Hasard du calendrier, le lendemain, le Moyen-Orient s'embrase à cause d'un mauvais film, et l'ambassade américaine en Libye subit une attaque terroriste. Un des employés tués dans l'attentat était un vétéran d'*EVE Online*, où il était connu sous le pseudo de «Vilerat». La communauté le pleure, et moi, je songe à faire du «Au Jour le Jour» une rubrique géopolitique.



Vendredi 14 septembre

Je viens de passer trois jours enfermé dans les locaux flamboyants de Bethesda, pour tester *Dishonored*. Lorsque j'en ressorts, la lumière du jour brûle mes rétines flâpées, tandis que mes jambes engourdis menacent de me lâcher à tout moment. J'entrevois un groupe compact, mouvant, porté par la liesse. Des cris de joie et des rires d'enfants parviennent jusqu'à mes oreilles malgré le micro-casque désormais greffé à mon crâne. Une jeune femme qui comprend que je débarque me prend doucement par les épaules et plante ses beaux yeux norsette dans les miens. «Mais enfin monsieur, vous n'êtes pas au courant? *Black Mesa* est enfin sorti! Et Obsidian a fini par lancer son Kickstarter!» C'en est trop. Je défaille. On apprendra le lendemain le report de la version *Enhanced* de *Baldur's Gate*, ainsi que le décès de Pierre Mondy. Je ne sais pas s'il y a un lien, mais je voulais saisir cette occasion pour rappeler à mes confrères de la presse généraliste qu'au-delà de son rôle de juge (ou de flic, pour ce que j'en sache) dans une série ringarde sur TF1, il fut surtout un grand César pour Alexandre Astier.

Lundi 17 septembre

BioWare annonce officiellement *Dragon Age III*. Après un deuxième épisode très mal accueilli, un *Mass Effect 3* controversé et un *The Old Republic* dont les abonnements chutent plus vite que le cours des actions Facebook, le studio aura fort à faire pour reconquérir le cœur des fans. Visiblement découragés par l'ampleur de la tâche, Ray Muzyka et Greg Zeschuk, les fondateurs de la boîte, filent leur démission. On ne s'en fait pas pour eux, et surtout pas pour Greg, qui déclare vouloir se lancer dans le brassage de bière. L'heureux homme. Quinze jours après Muzyka et Zeschuk, c'est Cliff Bleszinski, le boss d'Epic Games, qui claque la porte de son studio. L'industrie du jeu vidéo et le monde du Scrabble sont en deuil.

Mardi 18 septembre

Réunion au sommet. Au programme le sommaire du 259. On dispatche les tests de *Natural Selection 2*, *Hotline Miami*, *R.A.W.*, *Anno Online*, *Marvel Heroes*... Autant de

jeux qui, sauf surprise de dernière minute, ne seront pas dans le magazine. Il faut dire qu'à l'approche de la grosse empoignade de fin d'année, envoyer des copies aux journalistes n'est sans doute pas la priorité des éditeurs et autres développeurs indés. Mais ça, on ne le sait pas encore. Alors, insouciant, Jika, DeeZ, Gruth et moi-même nous en allons arroser ça avec quelques ex-Joy (Sundin, Lucky et Mister Tick) et Force Rose, la responsable de la nouvelle formule de Joy que nous sommes contractuellement obligés de citer tous les mois dans cette rubrique. L'occasion de croiser Jacky du Club Dorothée, ainsi qu'Eddy, un poivrot du 10^e arrondissement qui est devenu la mascotte non officielle du magazine à force de fréquenter les mêmes bistros que nous. Mais contrairement à mon homonyme, c'est avec modération que je sirote le lait frais que Sundin m'a commandé fort obligeamment, quitte à griller pour de bon l'aura de poste maudit et russophile qu'il cultive pourtant patiemment en vue de séduire la serveuse de l'établissement. Son abnégation n'a de cesse de me surprendre.

Mercredi 26 septembre

Prison Architect passe en alpha ouverte. Osef hurle de joie. Je tente de hurler plus fort qu'elle. Elle monte encore de douze décibels et me crève le tympan droit, ce qui est quand même un exploit quand on sait qu'elle se trouve à 500 bornes de là et que j'ai toujours le casque de Bethesda sur les oreilles. De toute façon, nos ardeurs sont refroidies par le prix de la bête : 30 dollars pour pouvoir s'essayer à l'alpha, c'est tout de même un brin prohibitif. Pendant ce temps, *Castle Crashers* débarque sur Steam, l'air de rien, huit siècles après sa sortie console.

Mardi 02 octobre

Fin de jouer ! Steam s'ouvre aux logiciels. Les premiers disponibles sont des outils destinés aux développeurs. Personnellement, je m'en contrefous, je suis bien trop occupé à me faire tritrouiller le crâne sur une table d'opération. Mais rassurez-vous amis lecteurs, l'opération s'est très bien passée *deprugbzrgz*.

* Mon premier papier pour Joy.

KICKSTARTER : L'ÉCONOMIE DE MARCHÉ

Non, vous ne vous êtes pas fait carotter : ceci n'est en rien une tribune pour manger cinq fruits et légumes par jour. Je rends cependant hommage au ve outé potager qui m'a permis de finir mon rhume et ce tour d'horizon de Kickstarter sans devoir aller acheter une deuxième couverture.

Moi-même, je n'aurais pas investi trois dollars sur mon projet. Mais que voulez-vous, à *Joystick*, mes collègues sont généreux. Du genre à s'écrier «BANCO!» alors que vous n'avez aligné que deux mots bilan et Kickstarter. C'est beau, c'est noble, mais c'est aussi un peu à côté de la plaque. Car alors que je bredouillais avoir fait le bilan de ma vie et vouloir me lancer sur la plateforme de financement participatif afin de réaliser mon rêve, ils ont pensé que je leur vendais un dossier. Du coup, au lieu d'aligner le pognon pour que je rencontre mon idole Charles Cecil, le papa des *Chevaliers de Baphomet* et donc mon paternel idéal, voilà que LoL et Jika me filaient un accord de principe, et six pages pour papoter ravail des dinosaures, RPG old school et économie de l'indé. Problème : faire un inventaire de la bestiole quand aucun des jeux présentés n'est encore sorti s'avère probablement aussi passionnant que de compter les boîtes de petits pois dans un hypermarché. Restart alors deux solutions clamer comme une journaliste malhonnête que tous les projets obtenant de l'argent à ne plus savoir qu'en faire sont une réussite et que les autres ont échoué car ils sont de vrais petits pois, euh, navets. Ou bien préparer mon plan pour rencontrer le géniteur de George Stobbart en attendant qu'un développeur se bouge. J'en étais donc à chercher un titre bien putassier pour mon



Kickstarter quand la nouvelle est tombée. *Faster Than Light*, avec ses 190 000 dollars obtenus en plus des 10 000 demandés en avril dernier, sera le premier à pointer le bout de son vaisseau spatial, cinq mois plus tard. Au même moment, *Chivalry*, autre indé emballant du site de financement, a terminé sa quête. Avant de sortir dans la foule, le mois suivant. Bouleversant au passage les habitudes de ces mécènes de backers.

La carotte sur le petit pois

Les apéros dinatoires, c'est bien sympa, mais un apéritif et son repas, c'est quand même autre chose. De la même manière, un Kickstarter

qui se pointe trente jours seulement après la fin de son financement peut, paradoxalement, passer pour un sale pingre. En popularisant la plateforme de crowd-funding avec son *Double Fine Adventure*, 400 000 dollars demandés et 3 300 000 récoltés, Tim Schafer a appuyé sur un point : les internautes payent aussi pour voir le jeu se construire par le biais, par exemple, de petits reportages. Pour autant, ce n'est là qu'une exception, la plupart des projets se contentant d'images et de courts textes pour venir faire leur rapport. Mais que se passe-t-il quand on est bon élève au point de sortir le jeu une poignée de jours après l'avoir financé ? Steve Piggott

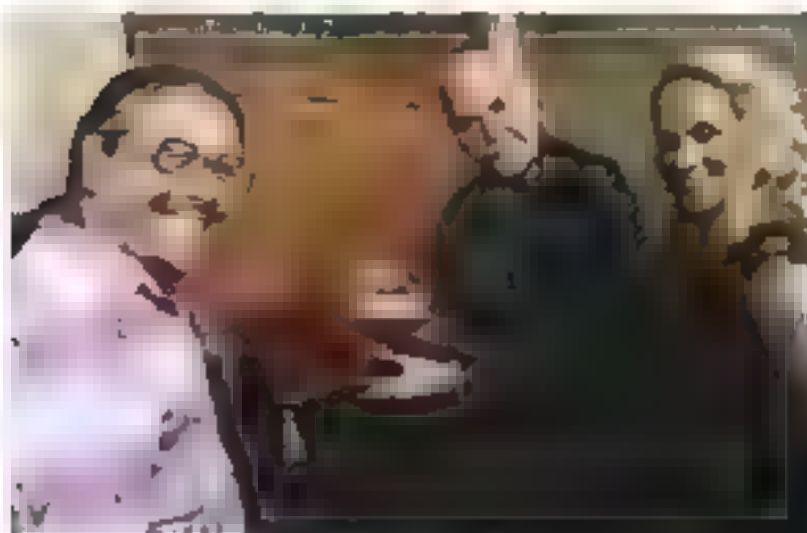


S'il n'a pas été le premier à débarquer en Terre Sainte du Kickstarter paru, ce vaillant guerrier de *Chivalry* est bon deuxième.

de *Chivalry* s'y colle, et relativise : « Nous avons offert quelques petites choses selon le degré d'investissement, parmi lesquelles un accès instantané à notre bêta. Nos supporters sur Kickstarter ont donc pu jouer un bon mois avant tout le monde et avec les développeurs, ce qui ne sera plus possible une fois le jeu sorti. » Il ajoute : « Si vous êtes une nouvelle boîte, qui n'a jamais sorti un produit commercial, alors personne, même sur Kickstarter, ne va vouloir vous aider à financer votre projet. À moins que vous ne puissiez leur montrer que la plus grande partie du jeu est finie. » Voilà que mon Charles Cecil Kickstarter s'éloigne à grand pas. Mais je vais peut-être lui envoyer un mail avant, histoire de vérifier cette thèse moyenâgeuse. Après tout, si on a déjà papoté, peut-être qu'on me filera plus facilement des sous.

Dans le rétro

Le formidable joueur de bowling et accessoirement pilote de F1 Romain Grosjean le sait : les statistiques, ça ne pardonne pas. Avec huit accidents causés en quatorze courses, il cultive un palmarès assez époustoufflant. Un



Ne vous fiez pas à Tom Hall, Romero et sa copine détiennent la vérité : *An Old School RPG*, se paye, comme eux, votre tête.

peu comme Kickstarter. L'impressionnante machine a en effet quelques cadavres dans le placard. Soit 1916 exactement, à l'heure où j'écris. Autant de jeux, vidéo ou pas, s'étant plantés dans leur récolte de fonds. Parmi eux, 183 ont réussi l'exploit d'être financés à 0 %. En parallèle, seuls 1 003 ont trouvé des investisseurs. Avec uniquement trois titres disponibles pour l'instant, le bilan n'est pas aussi reluisant qu'on pourrait le croire. Pire, le système pourrait s'autodétruire à cause d'une typologie de gagnants trop marquée. Pour réussir à toucher la cagnotte, il semblerait que remplir un cahier des charges bien précis suffise. Comme réveiller de vieilles licences, des sociétés emblématiques délaissées, voire agiter la promesse retro. Si *An Old School RPG* de Tom Hall (*DOOM*) peut encore se planter, tant il donne dans la cynique caricature, beaucoup ont en effet réussi en passant par là : le *Double Fine Adventure* de Schafer et Gilbert, *Wasteland 2*, *Planetary Annihilation* ou *Project Eternity* du génial studio Obsidian. Sans oublier *Shadowrun Returns*, *Project Giana* ou le *Moebius* de Jane Jensen. Autant de titres que de petits pots dans une boîte, avec chacun leur propre carotte.

Produit dérivé

« Et Charles Cecil, dans tout ça ? » vous demandez-vous, inquiets de ne plus avoir de ses nouvelles depuis un paragraphe. Hé bien, il a la classe, Charles. Non content de proposer une vieille et bonne licence du point & click, son



Tim Schafer a beau faire la leçon à Cookie Monster, le monstre Kickstarter, c'est lui qui l'a réveillé.

nom sur l'affiche et un gameplay à l'ancienne, il donne dans le zèle avec un *Baphomet 5* déjà bien avancé. Annoncé en novembre 2011, le projet a d'abord été financé par Revolution grâce à l'argent gagné sur l'autoédition des nouvelles versions des aventures de Stobbart. Mais en cours de route, au moment de chercher des revenus extérieurs pour finir le jeu, l'option du crowd-funding a été choisie. Le détracteur de clowns m'explique : « Tim Schafer était assez confiant pour dire que leur jeu pourrait être brillant, ou un désastre complet. Il a simplement promis un voyage amusant. Je ne pensais pas que nous pouvions faire la même chose. J'ai senti que nous ne devions lancer un appel aux dons que lorsque nous pourrions montrer un peu le jeu, parler de l'histoire et de l'environnement, et fixer une date de sortie. Alors nous avons attendu six mois. Avec le recul, je pense que c'était la bonne approche, ça a certainement réduit les risques. » Mais tout n'était pas gagné pour autant. Débutée dans l'allégresse avec la moitié de l'objectif rempli en deux jours, la récolte de fonds a ensuite souffert d'un net tassement. « Tout le monde évoque cette période de marasme intermédiaire après l'euphorie initiale, alors nous nous y attendions », m'explique mon père spirituel, qui avait visiblement bien potassé son lancement. Si bien, d'ailleurs, qu'au bout de quelques jours, leur projet s'est transformé en véritable magasin d'objets d'art de *Baphomet*. Un paradis pour les fans, avec même la possibilité de choisir entre trois modèles de clés « USBouc », à l'image de celui qui en aura fait voir de toutes les couleurs aux joueurs de la première heure. Forcément, le Kickstarter a alors repris du poil de la chèvre.

Faux départ

Kickstarter, ce n'est pas Vegas, et ce qui s'y passe ne doit pas rester sur la plateforme de crowd-funding. Enfin, pas pour la majorité des >>>

« RIEN N'EST PRÉVU POUR PROTÉGER L'INVESTISSEUR SI LES TERMES DU CONTRAT NE SONT PAS REMPLIS. »



Jack en a un peu marre qu'on blague sur son nom, mais c'est sa faute aussi s'il attire les problèmes.

personnes, celles dotées d'un cerveau en état de marche. Car il existe toujours d'irréductibles crétiens prêts à se faire remarquer. Le jeu d'aventure *Jack Houston* a eu ce problème.

« KICKSTARTER A RÉCOLTÉ 50 MILLIONS DE DOLLARS POUR FINANCER LES PROJETS DE CES SIX DERNIERS MOIS. »

passé sur Kickstarter pour trouver de l'argent mais aussi se faire un peu connaître, il a fait partie des gagnants, tout en perdant. En effet, le site ne prend en compte que les promesses de dons faites sur Amazon, et ne les débite qu'une fois l'objectif de financement et la date limite atteints. « Quand la campagne s'est terminée, il y avait un backer avec une promesse de don de 10 000 dollars en "erreur", comme l'inscrit Amazon. Cela m'a ramené à un total inférieur à mon objectif minimum », détaille

Stacy Davidson. Il demandait 56 000 dollars et en a donc obtenu 54 000. Devant respecter ses engagements vis-à-vis des autres donateurs, le créateur s'est donc tourné vers Paypal pour relancer lui-même une campagne de financement. Et a tiré les leçons de cette expérience : « Je ne sais pas s'il existe un moyen d'éviter ces fausses promesses, mais je pense qu'il est important de vaguement fixer son budget et de toujours le surestimer. Sans oublier d'en mettre de côté pour pouvoir payer les récompenses des donateurs, les frais de Kickstarter, d'Amazon, et les impôts. Et de s'assurer qu'on a inscrit dans l'enveloppe les frais d'un bon comptable. » Mais si les développeurs peuvent se faire avoir par le système, les risques encourus par les mécènes sont encore plus grands. Rien n'est en effet prévu pour protéger l'investisseur si les termes du contrat ne sont pas remplis, qu'il s'agisse



Après le succès de la Ouya, Kickstarter a changé ses paramètres d'admission. Y a pas à dire, ça rassure sur la viabilité du projet.

succès de la Ouya (8,5 millions de dollars fournis et probablement nombre de déçus à la clé). Désormais, et surtout pour les projets technologiques, il faudra présenter des preuves qu'un prototype existe réellement, photos – et non croquis – à l'appui. Côté jeu vidéo, pas de changement, mais un croutage en règle d'un *Wasteland 2*, au hasard, ne serait pas sans conséquences. Positives pour le lead designer de *Chivalry* : « Si l'un de ces grands projets échoue, cela nuira à la confiance des backers en la plateforme. Mais je vois cela comme une bonne chose, les gens sont trop prompts à donner leur argent aux entreprises établies ou à des surtes sur la base d'une idée arbitraire du jeu. » Prends ça dans la tronche, Tom Hall.

Détournement de dons

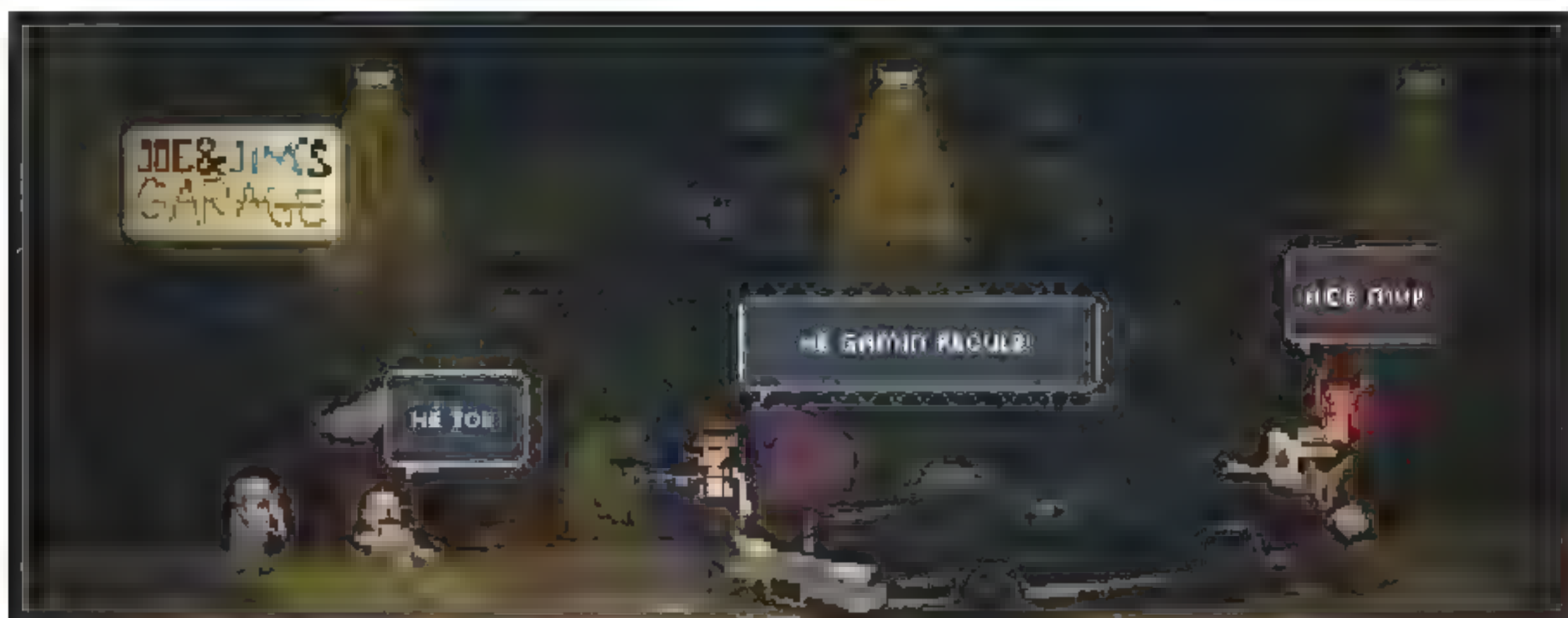
Pendant ce temps, Charles Cecil va bien. Mieux, il me rassure : « Pour être clair, chaque centime servira à financer le jeu. Le coût total d'un gros jeu d'aventure est de plus d'un million



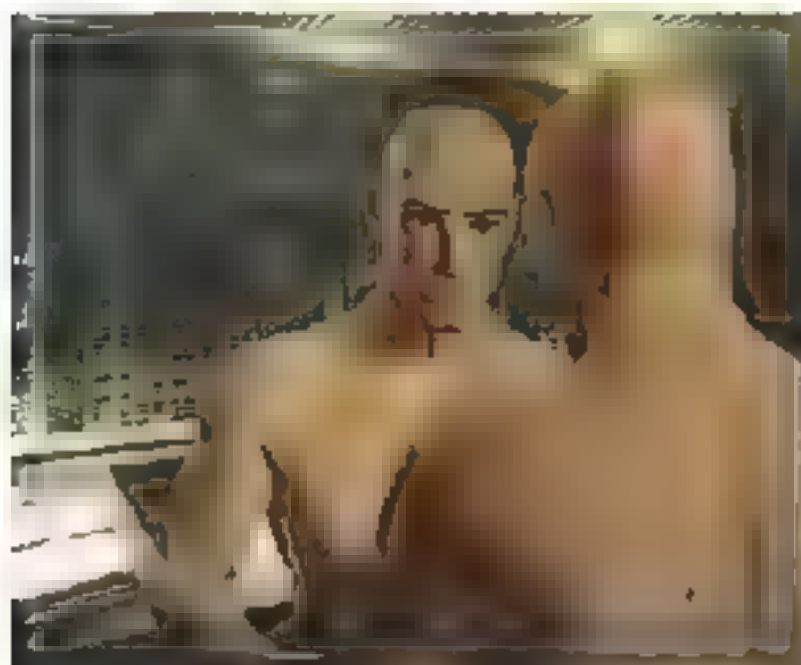
Feargus Urquhart d'Obsidian est un héros des temps modernes qui ne recule devant rien même balancer les magouilles des éditeurs



Avec *Sam Suede 2*, on aurait pu assister à notre premier procès engendré par Kickstarter. Pas de bol, il faudra attendre.



The Other Brothers! a cné à l'aide, mais personne ne l'a écouté. Du coup, ils remettent ça sur IndieGoGo.



Rien ne nous dit que sur Kickstarter la sauce aurait pris, mais sur GamesPlanetLab, le prochain Pendulo s'est loupé.

d'euros. Nous avons été assez privilégiés d'avoir la majorité de cette somme financée par nos fans et nous sommes ravis d'être en mesure d'apporter nous-mêmes ce qu'il manque. » Parce que oui, j'étais inquiète. En tant que mécène de Kickstarter, les occasions de me faire pigeonner ne manquent pas. Surtout depuis que le patron d'Obsidian, Feargus Urquhart, a tiré à vue sur la page de leur *Project Eternity* « Nous avons été contactés par certains éditeurs qui voulaient se servir de nous pour faire un Kickstarter. Je leur ai dit : 'Alors, vous voulez qu'on fasse un Kickstarter pour vous, en utilisant notre nom, puis qu'on utilise l'argent pour faire le jeu, et qu'ensuite vous le publiez, mais qu'à la fin on ne conserve pas la marque que nous créerons et qu'on obtienne qu'une partie des profits.' Et ils ont répondu 'Oui'. » Tous n'ont visiblement pas la classe des développeurs de *Divekick* qui, en juillet dernier, après avoir trouvé un éditeur, avaient annulé leur campagne de financement en vitesse. D'ailleurs, des scandales potentiels annulés

juste à temps, Kickstarter en regorge : fin juin, *Sam Suede 2* retournait au placard pour problème de droits n'appartenant pas à l'équipe. Tandis qu'en avril dernier, *Mythic : The Story of Gods and Men* y était allé très fort : des artworks retouchés piqués à d'autres studios, des photos de l'entreprise issues d'un site internet qui n'avait rien à voir et même une partie du texte explicatif emprunté à un autre Kickstarter, *The Banner Saga*. Une fois démasqué, le soi-disant développeur s'est empressé de tout fermer, au motif qu'il ne récupérât pas assez de soutiens. On se demande bien pourquoi.

L'avis des autres

De la même manière qu'il n'y a pas de parents parfaits, il n'y a donc pas de Kickstarter ultime. Mais bonne nouvelle, il existe tout de même des nounous pour ceux qui auraient du mal. Ainsi, après s'être un peu plantés sur leur collecte de fonds, parce que selon eux ils ne connaissaient pas les outils et ne l'avaient pas assez planifiée, les développeurs de *The Other Brothers!* sont repartis de zéro,

sur IndieGoGo. La somme demandée est toujours la même, mais les règles changent : « Vous n'êtes pas obligé d'atteindre votre cible. Du coup, notre plan pour l'avenir est de simplement finir le jeu du mieux que nous pouvons avec ce que nous obtenons », détaille Thomas Pasieka. Prêts à lancer leur bêta fermée, ils pourront même opter, comme plein d'autres, dont *Prison Architect* récemment, pour un financement par ce biais. D'ailleurs, les moyens d'obtenir l'aide des internautes ne manquent pas. Si *Day One*, le nouveau projet de Pendulo, a fait chou blanc sur GamesPlanetLab, et si l'on ne peut pas encore juger de l'avenir de la plateforme Gambitious, qui promet de rémunérer les investisseurs, d'autres s'en tirent plutôt très bien. À l'image de *Project Cars* qui roule pas mal, partage chaque semaine de nouvelles évolutions de sa bêta avec sa communauté et s'annonce être un bon gros jeu de bagnoles. Au point qu'on lui donnerait volontiers le titre de vainqueur du crowd-funding. Pas comme ma récolte de fonds bloquée au pont mort.

OSEF



Dans *Project Cars*, seule la voiture se la joue old school, et c'est franchement jeu d'été cool.

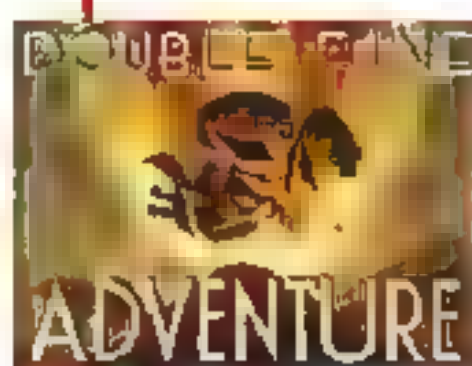
LES PROJETS EN COURS

Parmi les productions 2012 lancées sur kickstarter, vous retrouverez ici la date des projets, le nom du jeu mais aussi la somme recueillie. À vous de voir si vous voulez mettre quelques dollars !

17 AVRIL
WASTELAND 2
BRIAN FARGO
2 933 252 \$



29 AVRIL
SHADOWRUN RETURNS
HAREBRAINED SCHEMES LLC
1 836 447 \$



14 MARS
DOUBLE FINE ADVENTURE
DOUBLE FINE
3 336 371 \$

1^{er} AVRIL
FASTER THAN LIGHT
SUBSET GAMES



200 542 \$

19 MAI
MOEBIUS
JANE JENSEN
435 316 \$



9 AOÛT
OUYA
 8 596 474 \$



31 AOÛT
PROJECT GIANA
BLACK FOREST
GAMES
 186 158 \$

14 SEPTEMBRE
PLANETARY ANNIHILATION
UBER ENTERTAINMENT INC
 2 229 344 \$



26 AOÛT
CASTLE STORY
SAUROPOD STUDIO
 702 516 \$

1^{er} SEPTEMBRE
OCULUS RIFT
OCULUS
 2 437 429 \$



15 SEPTEMBRE
CHIVALRY
MEDIEVAL WARFARE
STEVE PIGGOTT
 85 934 \$



17 OCTOBRE
PROJECT ETERNITY
OBSIDIAN
EN COURS
PLUS DE
2 000 0000 \$



BÊTA & TESTS



LE JEU DU MOIS DISHONORED

Genre : Action-Aventure
 Développeur : Arkane Studios
 Éditeur : Bethesda
 Sortie : Disponible



Dire que j'ai attendu
 WRC 3 pendant des
 semaines à Paris
 Je l'ai même testé



Je vous conseille la série
 Homeland, dont la saison

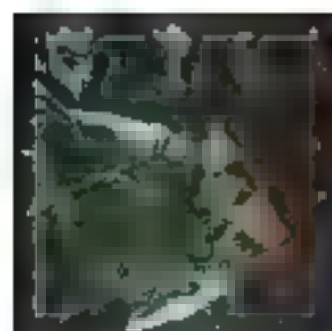


détruite les saisons
 à force d'envoyer leurs

JEU DU MOMENT : Gran Turismo Sport
 JEU ATTENDU : Watch Dogs

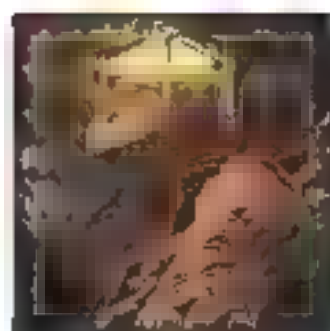
JEU DU MOMENT : Dishonored
 JEU ATTENDU : Assassin's Creed Unity

JEU DU MOMENT : XCOM : Enemy Unknown
 JEU ATTENDU : F1 2012



STARCRRAFT II :
HEART OF THE SWARM

66



FAR CRY 3

72



XCOM : ENEMY
UNKNOWN

82

SCII : HEART OF THE SWARM	Savonfou	Une extension exigeante et sacrément hardcore, réservée aux pros du ladder.	★★★★★
HITMAN : ABSOLUTION	Jika	47 renfile les gants. On est heureux de le retrouver, mais il a un peu vieilli.	★★★
FAR CRY 3	Jika	Un séjour all inclusive sans garantie de retour. Tant mieux, on y resterait bien.	★★★★☆
GRIMLANDS	Savonfou	Ça se veut un <i>Fallout Online</i> , mais ça en est loin, très loin.	★★
ASSASSIN'S CREED 3	Deez	Enfin des idées neuves pour la vache à lait d'Ubisoft. Il fallait bien une révolution.	★★★★★
FOOTBALL MANAGER 2013	Deez	La reste, le cigare et le stylo Mont Blanc ne sont pas fournis avec le jeu, mais on s'y croit quand même.	★★★★★
ROCKSMITH	LoL	Un « produit » un peu bâtarde, à mi-chemin entre la méthode d'apprentissage et le jeu vidéo.	★★★☆☆

DISHONORED	Eddie Walou	Le chef-d'œuvre, la chapelle Sixtine d'Arkane, tout simplement.	10/20
XCOM : ENEMY UNKNOWN	Ianoo	Un retour en grâce flamboyant, pour un genre qu'on pensait en perte de vitesse.	17/20
WAR OF THE ROSES	Ianoo	De la joule moyenâgeuse comme on l'aime.	10/20
F1 2012	LoL	Pas tout à fait la simulation de F1 ultime sur PC, mais pas loin.	17/20
WRC3	LoL	Même sans concurrence, la seule « simu » de rallye du marché parvient à planter. Belle perf !	67/20
HELL YEAR!	Ianoo	Régressif, old school, bordélique, attachant. Arkedo y a mis tout son cœur.	15/20
HALF MINUTE HERO	Jika	Soixante jeux à finir en 30 secondes : le concept est génial, mais s'essouffite vite.	12/20
FIFA 13	Deez	Les FIFA se suivent et se ressemblent, mais sont toujours aussi réussies.	17/20
NBA 2K13	Deez	La référence du basket, une fois de plus. En même temps, quand on est tout seul.	17/20
OKTOBERFEST MANAGER	Kevnator	Keinerin! Bringen sie mir zwei liter bier! Schnell!	10/20
SHERLOCK HOLMES	Ianoo	Un baroud d'honneur en demi-teinte pour l'icône de Baker Street.	12/20
TORCHLIGHT II	Jika	Il rate de peu, de très peu, le titre de hack'n slash de l'année.	16/20
OF ORCS AND MEN	Ianoo	Cyanide remonte doucement la pente et nous propose un duo de peaux-vertes sympathique mais imparfait.	13/20
SECRET FILES 3	Kevnator	Un nouvel épisode de cette série de point & click nanards mais attachants, ça ne se refuse pas.	13/20
CARRIER COMMAND	Eddie Walou	Du pur Bohème : un potentiel énorme, gâché par des bugs intolérables.	6/20

RECOMMANDÉ

PAR JIKA

Faites-lui honneur

Les forums et les commentaires sur le Net sont une telle source d'inspiration trollesque que je ne résiste pas à pousser une petite gueulante. Lundi 8 octobre, tout le Web publie sa critique de *Dishonored*, avec les notes dihyrambiques que l'on connaît. Seulement, dans les comm', on trouve quand même à redire : « Il ressemble trop à *BioShock* premier du nom, dommage qu'ils aient trop pompe dessus », « J'ai déjà du mal à concevoir un achat avec moins de 30 heures de jeu, alors moins de 10... », « 6 heures le second run en difficulté max. Ewww, pas à 50 € », ... et j'en passe. Sans compter quelques petits mains qui se sentent obligés de faire un peu de buzz en publiant des news putassières du genre : « *Dishonored* dure 4 heures. » Alors, OK, ce phénomène reste certainement minoritaire et la grande majorité des joueurs perçoit les réelles qualités du jeu d'Arkane, mais je vous en prie : si vous aimez le jeu vidéo, si vous voulez soutenir la prise de risques qu'implique le lancement d'une nouvelle licence, achetez-le en masse. Si le titre se plante, nous ne sommes clairement pas près de revoir de telles pépites avant longtemps et il ne restera guère que l'indé comme refuge.



Depuis six mois, je choisis systématiquement *Dishonored* comme « jeu le plus attendu », mais maintenant qu'il est sorti...

Il va falloir que je me creuse un peu. Quitte à changer d'avis le mois prochain.

JEU DU MOMENT : *Dishonored*
JEU ATTENDU : *BioShock Infinite*



Décembre arrive et avec lui la fin du monde. J'ai donc décidé de prendre les choses en main en achetant des Kinder.

Buono et en recommençant *Borderlands 2* une troisième fois.

JEU DU MOMENT : Acheter des raviolis en boîte
JEU ATTENDU : Les manger sans parmesan



Il y a 2 mois, Walou m'a gratifié d'une blague sur *Dishonored* : « Ça va durer 4 heures. »

Avec Walou, disséminées dans mes articles. Félicitation, vous venez de trouver la première.

JEU DU MOMENT : *XCOM : Enemy Unknown*
JEU ATTENDU : *Snitchy*

BÊTA

StarCraft II • Heart of the Swarm



STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

Aloooooors, chambre 728, Savonfou, interné la semaine dernière suite aux trois jours qu'il a passés sur la bêta d'*Heart of the Swarm*. Vous pouvez entrer, il est sous calmants, mais restez à distance, hein.



En mode Bipède, le Battle Helion gagne en points de vie, en puissance, mais perd un chouïa en portée.

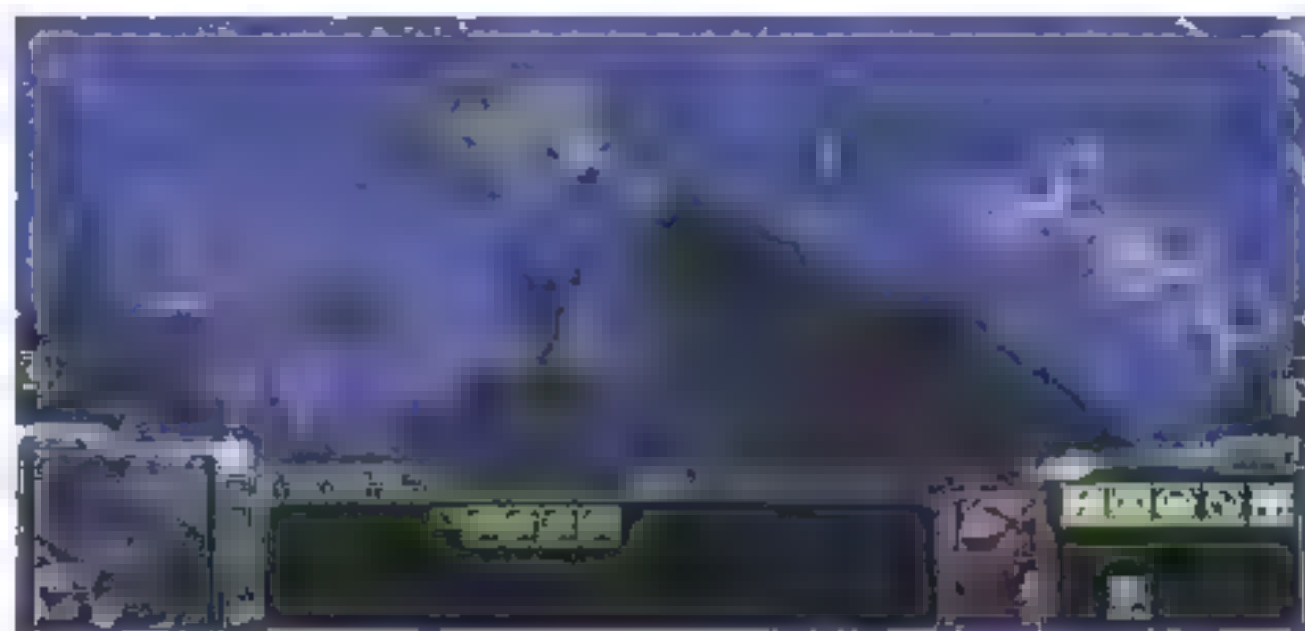
J'espère que vous n'avez pas prêté la moindre attention aux élucubrations du docteur LoL. C'est normal que l'on m'ait retrouvé encasté dans un écran de 26 pouces, n'importe qui aurait fait pareil. Déjà que sur *Wings of Liberty*, le niveau général du ladder avait bien grimpé, la bascule vers la bêta du deuxième épisode du triptyque de *StarCraft II* a achevé mon amour-propre. Actuellement, le seul moyen d'expérimenter la poignée de nouvelles unités proposées par *Heart of the Swarm* consiste à se mesurer à des brutes épaisses en multijoueur, dont les plus chéris sont en ligue platine. En plus de deux ans

d'existence, le multi de *Wings of Liberty* s'est cristallisé autour de quelques builds très optimisés. Faire une barrack puis une deuxième base,

par exemple, est connu pour être l'ouverture Terran la plus efficace. Les connaisseurs m'excuseront de ne pas parler de one rack expand, mais Yorda, notre secrétaire de rédaction, m'assure qu'elle me tondra au prochain anglicisme qu'elle trouvera dans mes textes.

Mettre fin à la monotonie

De même, en fin de partie, toutes les armées Protoss ont tendance à se ressembler : Zelotes, Traqueurs, quelques Colosses et des Hauts Templiers. Il était temps que ça change ! Prenons les Protoss, par exemple : ils gagnent la possibilité de harceler l'économie avec l'Oracle, qui emprisonne les carrés de minerais pendant 15 secondes. C'est le cauchemar des Terran, qui récoltent en général sur une ou deux bases, d'autant plus qu'une tourelle lance-missiles ne suffit pas à éliminer la menace avant que le sort ne soit lancé. L'Oracle est



La petite aire d'effet du Nuage Aveuglant du Viper le réduit à cibler les groupes de petites unités : une Bioball Terran, par exemple.

FFA

Une extension de qualité pour les joueurs de goût. Patch après patch, l'orientation hardcore gamer s'affine.



Depuis le dernier patch, les Mines Veuves ont un temps de déclenchement nul. Elles n'en sont que plus meurtrières.



également la contrepartie au Viper, qui est quant à lui spécialement conçu pour affaiblir l'armée de fin de partie Protoss (voir l'interview de Thud). Grâce à cela, les matchs



L'Essaimeur : un très beau cadeau pour les joueurs Zerg, qui découvrent les joies de la guerre de position.

Protoss contre Zerg sont en plein renouveau sur la bêta. Autre gros intérêt apporté par l'Essaimeur : les Zerg ont désormais la possibilité de chasser (non Yorda, pas la tondeuse, nooon !) La technique de fourbe est d'obtenir très rapidement des Essaimeurs, de les enfourer devant la base adverse et de laisser les nuisibles faire le travail. Certains poussent le sadisme jusqu'à coupler tout ça avec un gros paquet de

« LE GRAS DE HEART OF THE SWARM RÉPOND À DES PROBLÉMATIQUES DE JOUEURS DE HAUT NIVEAU. »

HADRIEN «THUD» NOCI

Thud dans le célèbre duo Pomf et Thud, Hadrien Noci s'est longtemps compromis avec les Terran. Un peu avant la bêta de *Heart of the Swarm*, il s'est donné tout entier à l'essaim et sera notre expert Zerg... Ha ! Et allez mater leurs émissions sur www.ogaming.tv/, ça vaut le coup d'œil.

« Le Crochet sera l'arme parfaite contre une armée de fin de partie Protoss pour sniper les Colosses. »

Joystick : Que penses-tu du Viper ? Comment l'utiliser ?

Hadrien Noci : J'adore le concept du Viper, je trouve ses trois sorts très bien pensés, comme la régénération du mana en consommant la vie d'un bâtiment. Les Zerg sont la race qui a le moins de bâtiments dans sa base. Cela oblige à faire des choix difficiles. Le Crochet est aussi très bien car micro-dépendant : pour le rentabiliser, il faut l'utiliser au bon moment sur la bonne cible. L'autre avantage du Crochet, c'est que ça va amuser les débutants. Ce sera l'arme parfaite

contre une armée de fin de partie Protoss pour sniper les Colosses, ou pour permettre aux Cafards de contrer une armée mécanique malgré leur faible portée. Pour ce qui est du nuage qui réduit à 1 la portée des armes, je ne l'ai pas assez vu à l'œuvre pour me faire une idée.

Et l'Essaimeur ?

H.N. : Je suis beaucoup plus réservé. C'est une unité qui a tendance à paralyser certaines parties. Les Zerg sont intéressants car ils jouent sur leur mobilité et le repop au détriment d'une



grosse force en frontal. Les Essaimeurs, tu en entasses dix devant ta base et tu deviens inattaquable par la voie terrestre. Cette unité n'est pas trop forte pour autant, car elle est très peu mobile. Par contre, une fois enterrée, il n'est plus nécessaire de s'en occuper. Stratégiquement, ce n'est pas une unité très passionnante. L'Essaimeur peut être très bon contre les Protoss, car les Nuisibles ont une portée de 3. Avec des Cafards qui ont une portée de 4, tu maximises toute ton armée.

Reines chargées de sniper les Observateurs. Ce genre d'attaque est facile à contrer, à condition de scooter (Pitié ! Pas mes poils !), ce que les joueurs négligeaient parfois de faire contre les Zerg.

Bienvenue dans le carré VIP

C'est donc toute une nouvelle gamme de physionomies de parties qui arrive pour enrichir le jeu, mais seuls les gros joueurs pourront réellement s'en rendre compte, car la plupart des unités sont micro-dépendantes et nécessitent d'avoir un peu de bouteille pour s'en sortir. À côté de ça, la bêta apporte de menues améliorations censées nous faciliter la vie : il n'est plus obligatoire de compter le nombre de récolteurs nécessaires pour saturer un site de minerais, puisqu'il apparaît dès que l'on passe la souris sur sa base. De même, les récolteurs se mettent automatiquement au travail dès le début de la partie. Autant pour ceux qui s'échauffaient en les splittant. Les nouvelles cartes de l'extension apportent aussi une petite touche de fantaisie, sous la forme de rochers qui, une fois détruits, tombent d'un étage pour bloquer un autre passage. Il est ainsi possible de modifier les voies d'accès à sa base pour la défendre plus facilement. La stratégie de Blizzard consistant à ouvrir sa bêta aux têtes du ladder est assez cohérente en soi ; le gras de *Heart of the Swarm* répond à des problématiques de joueurs de haut niveau. Les nouvelles unités ne nécessitant pas de nouveaux bâtiments, elles s'intègrent très facilement dans les builds préexistants. Pour les plus casuels, le principal intérêt de *Heart of the Swarm* se situera dans la campagne solo sur laquelle on sait encore peu de choses.

SAVANTOU

Heart of the Swarm doit « désenkyster » les parties de haut niveau devenues trop standardisées. De l'avis même des joueurs « grands maîtres », c'est bien parti pour réussir. On attendra de voir la campagne solo pour juger de l'intérêt pour le grand public.

ANTOINE « DAYSHI » STIEVENART

Joueur émérite Terran de l'équipe Eclipsia, Antoine « Dayshi » Stievenart est arrivé deuxième au WSC France. Il a fait partie des premiers à avoir été invités sur la bêta de *Heart of the Swarm*.

« Avec sa nouvelle capacité à voir au-dessus des falaises et sa régénération, l'unité des Faucheurs devient de nouveau rentable. »



Joystick : Dans quelles situations penses-tu qu'il est rentable d'utiliser les Mines Veuves ?

Antoine Stievenart : Dans toutes les situations, mais surtout contre un Zerg qui te harcèle avec des Zerglings et des Mutalisks. Il suffit de placer des mines dans les pentes et dans les lignes de minerais pour le décourager. C'est une bonne unité que l'on peut en plus produire deux par deux avec le réacteur.

Quel rôle vois-tu pour le Battle Helion ? Contre quelle race et à quel moment de la partie ?

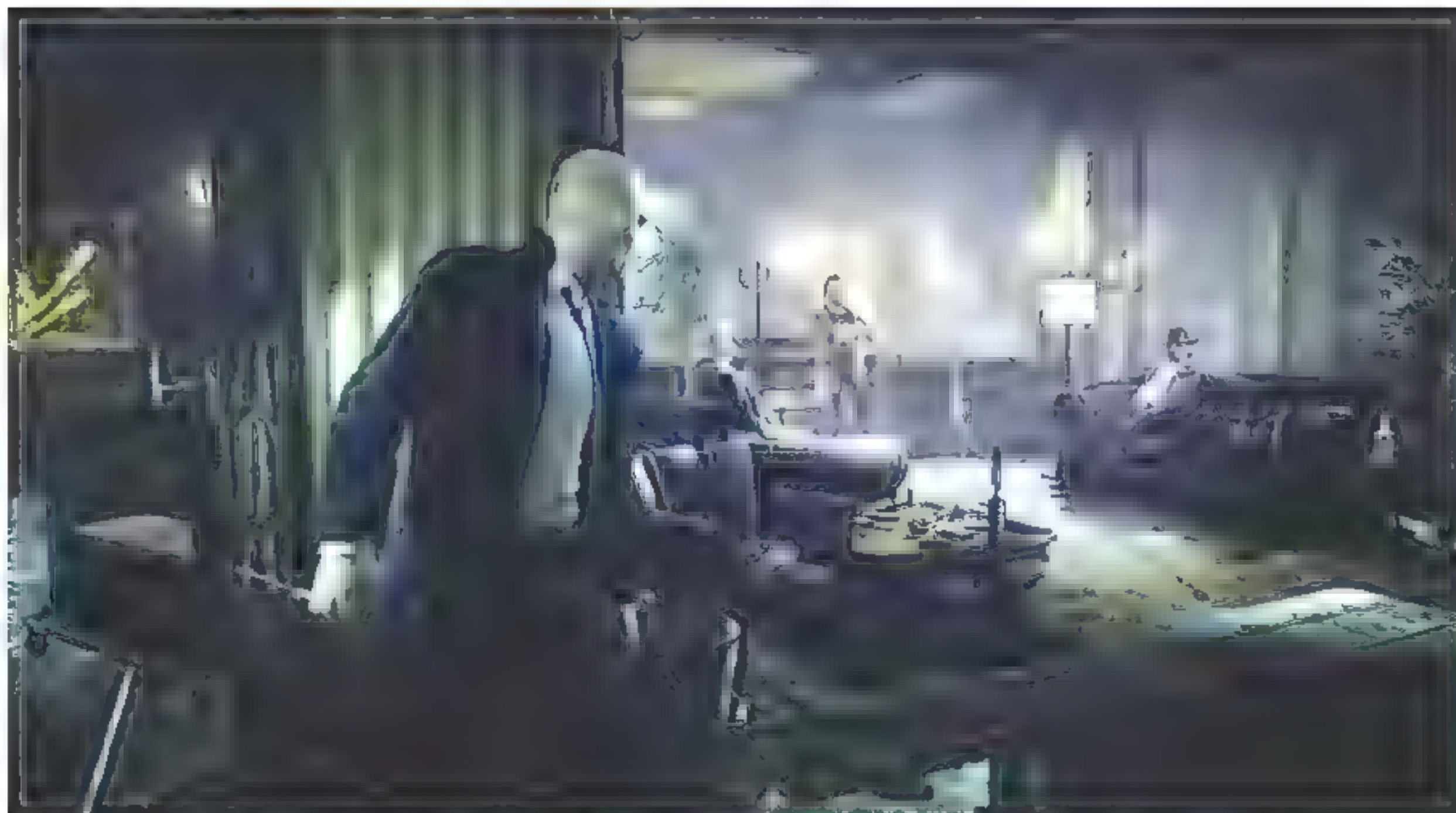
A.S. : On peut s'en servir pour contrer les grosses masses de Zelotes qui sont horribles en fin de partie, ou contre les grosses masses de Zergling. Pour le moment, je la trouve encore assez faible, avec un temps de transformation un peu trop long. Ce serait bien de pouvoir switcher plus facilement de forme pour qu'elle soit plus gérable.

Est-ce que l'on verra plus de Faucheurs à l'avenir ?

A.S. : C'était une unité sous-employée, mais sa nouvelle capacité à voir au-dessus des falaises et sa régénération font qu'elle devient de nouveau rentable. C'est devenu une unité forte contre les Protoss, qui se complète bien avec les mines : on pose les mines devant la base de l'adversaire pour le contenir et on harcèle son économie avec le Reaper.

Le HellHound a été supprimé de la bêta. Des regrets ?

A.S. : Non, car cette unité n'avait pas de raison d'être. Elle remplaçait totalement les unités biologiques en faisant un enfermement de dégâts aux unités terrestres. On se retrouvait avec des matchs assez moches en Terran contre Terran, avec 50 HellHounds de part et d'autre. Même patchée, elle aurait été de trop.



Tournevis à la main, col légèrement défait, 47 s'apprête à dévisser des têtes avec toute la précision et la nonchalance qui le caractérisent.

Genre Infiltration / Éditeur Square Enix / Développeur IO Interactive / Site www.hitman.com / Sortie 20 novembre 2012

HITMAN : ABSOLUTION

Sapé comme un prince du ghetto, le crâne aussi lisse que brillant, l'œil aux aguets et malicieux, notre cher 47 est de retour, prêt à dessouder des cibles anonymes et malchanceuses. Il nous a manqué, le bougre.

Mais cette fois-ci, nen ne va plus : obligé de voler au secours d'une gamine apparemment destinée au même traitement que celui qu'on lui a infligé pendant son enfance, l'agent se retrouve dans un borborygme sans précédent et décide d'en finir avec sa carrière de tueur VRP. Tel un ado en mal de reconnaissance, il va même jusqu'à tenter d'arracher son tatouage code-barres et se terre dans sa chambre en écoutant de l'emo rock, c'est-à-dire. Mais je saute des étapes, car cette preview d'*Hitman : Absolution* commence surtout par un bon vieux tuto, prenant la forme d'une mission

dans la grande tradition de la série : investir la maison de son ancien mentor, neutraliser un par un les gardes, se faufiler, traîner des corps, abattre sa cible silencieusement, disparaître pour de bon. Rien de très neuf sous la veste du tueur, à première vue. Rapidement, cela dit, on découvre un Hitman plus « user friendly », moins rigide, plus souple et vélocé. Les vieux briscards de l'infiltration se rappellent sans doute avoir perdu quelques cheveux devant la prise en main imbitable des tout premiers épisodes de la série, ici passée aux oubliettes. IO Interactive a pris des cours de conception d'interface et ça se

sent : les actions contextuelles sont bien intégrées, 47 se déplace vite, se met à couvert comme la plupart des héros de jeu vidéo modernes, et l'affichage reste suffisamment discret et pratique pour que l'on meuve l'agent sans se soucier de faire un mauvais mouvement au mauvais moment.

Absolution multiple

Du coup, est-ce que tout ça n'est pas un peu facile ? Eh bien, ça dépend : avec l'instinct, sa nouvelle capacité, 47 peut désormais voir les PNJ à travers les murs, anticiper leurs mouvements et même faire usage « d'inception » pour leur

BÊTA

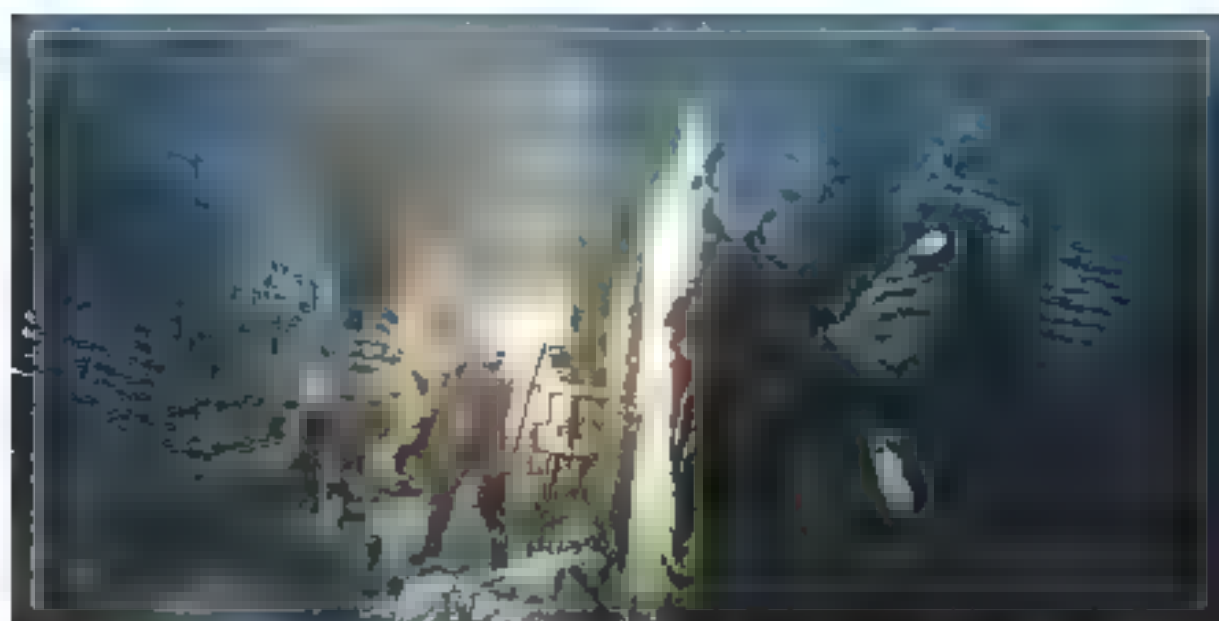
Hitman : Absolution sera certainement un bon jeu d'infiltration, ça ne fait presque aucun doute. Mais il lui manque pour le moment ce petit supplément d'âme, cette étincelle de génie qui fait les grands titres.



Les déguisements sont toujours aussi nombreux et indispensables



Que serait un jeu d'infiltration sans une scène dans un night-club ?



En utilisant l'instinct, 47 peut bloquer le temps et locker ses cibles.



Tueur à gages, ça ne paie pas. Mieux vaut arrondir ses fins de mois.

« CHAQUE NIVEAU SE PRÉSENTE COMME UN GROS BAC À SABLE BOURRÉ DE JOUETS MORTELS, QUI SONT AUTANT DE SOLUTIONS POTENTIELLES. »

passer devant en toute discrétion (moyennant un déguisement adéquat). Je ne vais pas vous mentir : cette espèce de « supervision » facilite la tâche, sans doute un peu trop. On aura vite fait de traverser un niveau habillé en flic, en abusant un maximum de cette technique digne d'un *Deus Ex* pour atteindre sa cible. Même si, heureusement, la jauge permettant de l'utiliser descend rapidement et nous oblige régulièrement à quelques coups d'éclat en toute discrétion. Sur ce point, le choix est aussi grand que l'embarras : les level designers ont fait un boulot assez admirable et chaque niveau se présente comme un gros bac à sable bourré de jouets mortels, qui sont autant de solutions potentielles. À ce titre, le passage à Chinatown est particulièrement révélateur : pour assassiner le « roi de Chinatown » (sigh), vous pouvez très bien déclencher l'alarme de sa voiture pour l'attirer dans une ruelle,

localiser un appartement qui fait un parfait poste de tir, l'empoisonner, ou même, si vous êtes une grosse brutasse, buter tous ses gardes du corps à coups de shotgun. Chaque possibilité est viable et aucune ne semble plus mauvaise qu'une autre. Mais votre score final, en fin de mission, dépendra cependant de la tactique choisie.

La froideur du tueur

J'arrive en fin d'article et je suis bien emmerdé : je ne sais pas vraiment quoi penser d'*Hitman* : *Absolution*. Objectivement, le jeu est bien fait, plaisant, maniable, joli. Seule l'IA reste encore inconstante : les ennemis ont parfois tendance à vous repérer alors que vous êtes totalement invisible, mais ils oublient votre existence au bout de trente secondes de planque. La fonction d'instinct, si elle facilite la tâche, est après tout une option comme une autre et les plus velus auront vite fait de ne pas l'utiliser.

Mais voilà, il y a un je ne sais quoi qui m'empêche d'être sous le charme de ce 47 version 2012. Tout ça reste un peu trop...assez et vaguement générique : un niveau dans un hôtel, dans un strip-club, dans une bibliothèque... Question originalité, on repassera. Si *Hitman* a été novateur en son temps, il semble avoir du mal à faire recette aujourd'hui, à l'heure où des *Dishonored*, ou même des *Deus Ex Human Revolution* mettent la barre artistique extrêmement haut. Mais j'espère sincèrement me tromper, quitte à me faire houspiller à coups de corde à piano lors du test, si je suis passé à côté de quelque chose.

JIKA

Cette preview permettant de s'essayer au mode Contrats, sorte de jeu en ligne en différé : vous désignez n'importe quelle cible dans un niveau, imposez vos conditions de réussite, et proposez le défi à vos potes. Une bonne idée qui devrait garantir une certaine rejouabilité.

Genre FPS / Éditeur Ubisoft / Développeur Ubisoft Montréal / Site <http://far-cry.ubi.com> / Sortie 29 novembre 2012

FAR CRY 3

La nuit, durant une insomnie, il arrive parfois que mes pensées divaguent loin très loin... La plupart du temps, je réfléchis à la façon dont je vais me venger de Deez et Savon concernant les saloperies qu'ils écrivent sur moi dans leurs textes.



Les tatouages de Jake se font plus envahissants à mesure qu'il progresse dans l'histoire et que son instinct de chasseur se réveille.

Mais cette fois, je me suis posé une question incroyable pourquoi ce titre, *Far Cry*? Un en l'air. Ça aurait pu le faire pour un jeu d'honneur dans l'espace, rapport à *Alien*, tout ça... Mais là, on parle d'un titre qui se passe sur une île paradisiaque et qui invite davantage à la joyeuse débauche qu'à l'effroi. Enfin bon, je vous l'accorde, mes questionnements métaphysiques ne sont pas très intéressants. Ce qui m'importe, c'est que le lendemain je me retrouve (presque) frais et (presque) dispo chez Ubisoft, devant une bonne grosse preview solo de *Far Cry 3*. Quatre heures de jeux, une pause buffet avec de délicieux mets

thaïlandais, de la bière Singha... Ok Ubi, vous voulez me corrompre, j'ai bien compris. Vous tenez absolument à ce que j'encense votre *Far Cry 3*, que je m'épanche longuement sur son indéniable côte dépayssant que je bave de plaisir devant ce bac à sable rempli ras la gueule de missions annexes... Eh bien soit, c'est ce que je vais faire, ces raviolis à la crevette étaient décidément trop parfaits.

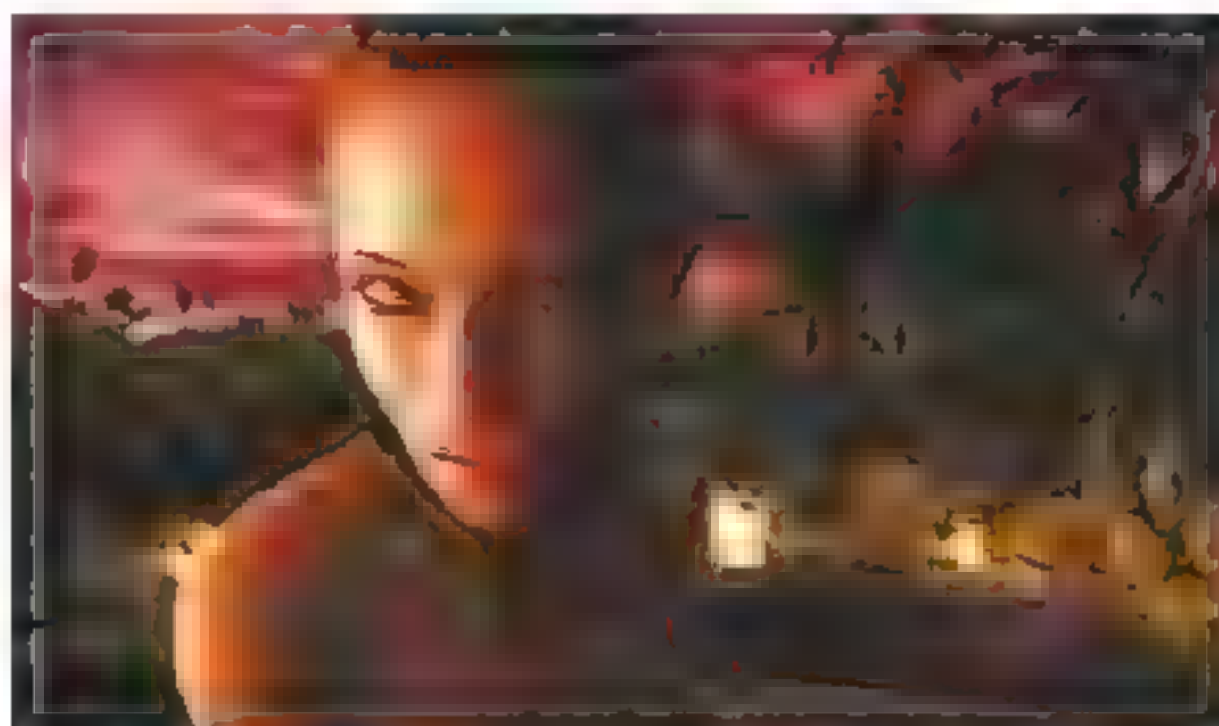
Psycho-party

Mais le pire, c'est que je n'ai même pas à me forcer pour dire du bien de *FC3*, car j'ai vraiment pris beaucoup de plaisir, durant ces quelques heures, à découvrir Rook Island. Ubi Montréal

semble être parvenu à trouver le juste équilibre entre narration maîtrisée, phases d'action spectaculaires et liberté totale. Le studio profite des années d'expérience acquises avec *Assassin's Creed* et nous sort un plat dosé au millimètre et exécuté au cordeau. Mais ça va même un peu plus loin, car, pour une fois, les développeurs canadiens ont accordé une grande attention à la dimension psychologique des personnages, quel que soit leur bord. Bien sûr, il y a Vaas, LE méchant de cet épisode. Un taré au comportement totalement imprévisible, dont la diction est à mi-chemin entre un lieutenant de cartel mexicain et Brad Pitt dans *Snatch*.

BÊTA

Sur une plage pas si abandonnée, coquillages et crustacés ont été remplacés par des mortiers et un terrain miné. De quoi passer un séjour enchanté et décomplexé.



Cette charmante autochtone me veut, c'est un fait. Je ne peux pas la décevoir.



En deltaplane, vous pourrez rejoindre la montagne en face en quelques secondes.



Tirez dans une cage et vous libérerez un tigre qui se fera une joie de boulotter vos ennemis



Les jumelles sont toujours aussi utiles pour visualiser efficacement ses adversaires sur le radar.

« FAR CRY 3 SEMBLE ÊTRE PLUS QU'UN SANDBOX DE LUXE ET DEVRAIT PROPOSER UNE VÉRITABLE INTROSPECTION DE LA PSYCHÉ HUMAINE. »

Ventable « Joker » de l'île, il marque de son empreinte chacune des scènes dans lesquelles il apparaît. Mais il n'est pas le seul, et même le héros que l'on incarne, Jake, prend de plus en plus d'épaisseur au fil de l'histoire, et pourrait même être contaminé par la folie ambiante. C'est en tout cas ce que laisse penser ce premier tiers de l'aventure. Bref, *Far Cry 3* semble être bien plus qu'un sandbox de luxe et devrait proposer une véritable introspection de la psyché humaine sous le couvert d'un FPS impeccablement maîtrisé.

World of Far Cry

Le titre d'Ubisoft n'oublie donc pas l'essentiel et reste tout simplement extrêmement fun à jouer. Les développeurs se sont attachés à remplir l'île de missions annexes, quêtes secondaires, secrets à trouver,

animaux à chasser. Au début de ma partie, j'ai bien perdu une heure au milieu du scénario principal, à marcher au hasard, crapahuter un peu partout pour admirer le paysage, cueillir des plantes, chasser des sangliers ou des tigres, avec un plaisir renouvelé à chaque fois. La bonne idée, ici, c'est que chaque action – ou presque – est récompensée : chasser une biche et récupérer sa peau permet de crafter un sac à dos plus grand et ainsi porter plus d'armes. Cueillir des plantes offre la possibilité de fabriquer des medikits, livrer du matériel en temps et en heure rapporte de l'argent. Nous sommes dans un vrai petit RPG « light », qui se serait accouplé avec un *GTA*-like en mode *Tonnerre sous les Tropiques*. Car oui, l'action est y est explosive et chaque attaque de camp est l'occasion de faire parler la poudre. Ou pas, d'ailleurs, puisqu'il

reste tout à fait possible d'y aller en stealth pure, les mises à mort discrètes étant particulièrement assees à sortir. Bref, il y a ici tout ce que j'aime dans un FPS : le choix de la méthode, de l'angle d'attaque et la frénésie des combats. Histoire de chipoter et de faire mon boulot de journaliste blasé, j'avoue être pour le moment un peu déçu par l'aspect purement technique de cette version PC, d'autant plus que les demos aperçues durant l'E3 et la Gamescom m'avaient bien plus convaincu. Mais bon, j'ai joué sur une télé à la qualité d'images digne d'une console et j'ai bon espoir que le rendu soit meilleur sur un « vrai » moniteur. Toujours est-il que *Far Cry 3* pourrait bien être une des meilleures surprises de l'année. Et il devrait à coup sûr raviver la flamme qui s'est largement estompée depuis le premier épisode.

JIKA

En plus du mode solo, *Far Cry 3* proposera une campagne en coop à quatre, que j'ai pu rapidement essayer sur PS3. Résultat : ça rame, ce n'est pas très maniable et ça m'a semblé assez peu inspiré, puisqu'il fallait défendre une zone face à des vagues successives d'adversaires.

GRIMLANDS

En attendant la sortie de *Fallout Online*, Gamigo tente de couper l'herbe sous le pied d'Interplay en proposant la même chose en mieux avec *Grimlands*. Enfin... en moins cher, surtout.



Sur une image fixe, *Grimlands* est encore très supportable, mais il ne faut surtout pas qu'il s'avise de bouger

Inspiré de *Fallout 3* et à la limite du plagiat par moments, l'univers de *Grimlands* apporte son quota de mines abandonnées et de garagistes redchecks reconvertis dans la chasse aux mutants. Bien qu'il soit estampillé MMOTPS, il n'est nullement besoin de savoir viser pour toucher sa cible. La probabilité de faire mouche et de faire un coup critique dépend de votre arme, de votre capacité à vous en servir et de la distance de la cible (c'est là que la limite du plagiat a été franchie d'un orteil). *Grimlands* trouve son intérêt dans la flexibilité de son système de compétences et dans les immenses possibilités que son système de craft laisse entrevoir. Plus vous sollicitez une compétence, plus elle

se développera, qu'il s'agisse de votre habileté à manier chaque catégorie d'arme et de tuning, ou votre capacité à fouiller dans les poubelles.

Graphismes post-apocalyptiques

Certaines actions nécessitent un niveau précis pour être tentées : si vous venez à bout d'un bon gros stream, vous ne tirez rien de sa carcasse si votre niveau de dépeçage ne suit pas. Le craft s'annonce donc pléthorique, avec armes, vêtements et véhicules qui se décomposent en plusieurs parties logiques (crosse, canon, système de stockage de munitions...) pour parvenir à fabriquer SON joujou. Mais alors ? Un vrai bon jeu, ce *Grimlands* ? Pas

tout à fait, car son ergonomie ruine le plaisir : pour faire autre chose que tirer, il faut basculer en mode navigation en appuyant sur Shift, et il n'y a pas de raccourci clavier. Dans n'importe quel jeu, la touche «I» suffit pour aller dans l'inventaire. Ici, il faut changer de mode et sélectionner l'inventaire à la souris. Idem pour le journal de quêtes ou la carte. Bref, c'est bien relou. Pour finir, le jeu est d'une laideur à faire frémir. Les animations font des attaques chroniques, les couleurs s'étouffent dans leur bave et les graphismes rampent dans leurs intestins. Je sais que je ne devrais pas m'arrêter à ce genre de détail futile, mais là c'est trop hardcore. Je... je crois que je vais vomir.

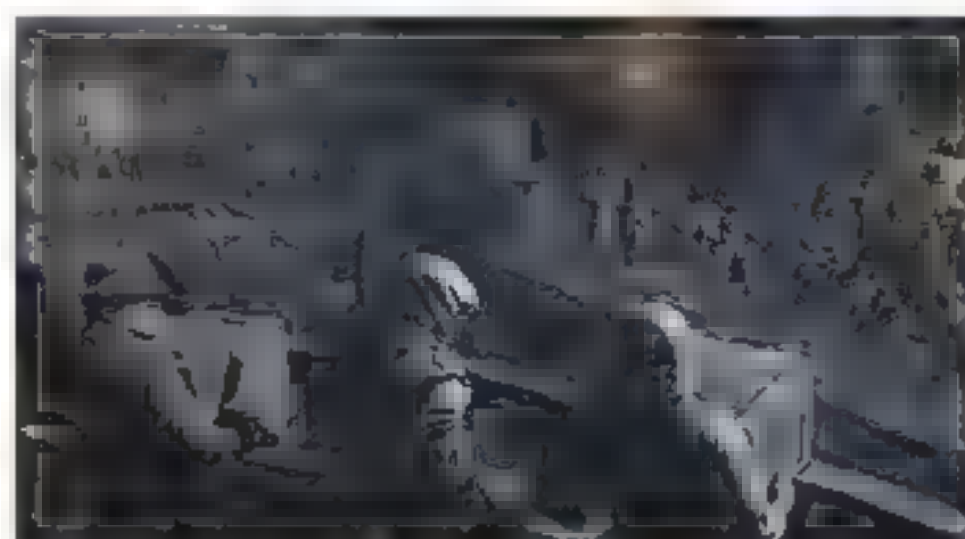
SAVONFOU

BÊTA

Classique et touffu sur le fond, *Grimlands* va devoir travailler sur la forme pour convaincre. Et par là, je veux dire tout casser et tout refaire. Ne me remerciez pas pour le conseil, ça me fait plaisir



Le multi, je m'en cogne, mais je vous le montre quand même.



On a droit à une reconstitution très libre du Tea Party de Boston.



Éblouissantes visuellement, les séquences navales arrivent-elles à se renouveler ? On verra bien..

Genre Action/aventure / Éditeur Ubisoft / Développeur Ubisoft Montréal / Site <http://assassinscreed.ubi.com/ac3/> / Sortie 22 novembre 2012

ASSASSIN'S CREED III

Ma mission impossible, puisque je l'ai acceptée, consiste à vous livrer mon ressenti au sortir de quatre heures de jeu en compagnie de Connor. Le tout sur une seule page. Challenge accepted !

Époque : XVIII^e siècle. Contexte : la révolution américaine. Héros : Connor Kenway. Lieux visités : Boston, New York, la forêt. Tour de taille de Jika : 112. Ma réaction en jouant à *Assassin's Creed III* pour la première fois : le pouce leva. Oui, parce que pour la première fois depuis très longtemps, un volet injecte de la vraie nouveauté à la série *Assassin's Creed*. Et pas seulement des coups de polish ou des mini-jeux supplémentaires. Avec ce nouvel épisode, j'ai presque envie de parler d'un second départ pour la franchise, étant donné qu'il prend des directions inédites tout en renouvelant un paquet de ses mécaniques. À commencer par l'aspect plateformes qui a été revu en

profondeur, grâce à l'intégration d'une map en pleine nature, au milieu des arbres, des falaises et des animaux. Les animations sont sublimes, le level-design méticuleux. C'est franchement un pur bonheur que de faire virevolter Connor de branches en branches et de rochers en rochers.

En vrac

Sinon, pendant ces quatre heures de jeu, j'ai pu essayer pas mal de trucs. J'ai joué aux dames, mais ça, on s'en fout un peu. J'ai fait des batailles navales plutôt marrantes, même si je crains qu'elles deviennent répétitives à la longue. Je me suis infiltré dans un fort dans le cadre d'une chasse au trésor qui m'a l'air très excitante.

J'ai fait du cheval dans la forêt. J'ai sauvé la vie d'un bûcheron qui allait se noyer. Du coup, il a accepté de venir vivre avec moi, de couper du bois, de le revendre et de me filer une part de ses bénéfices. Un chouette type, ce bûcheron. Et je me suis beaucoup battu contre des soldats britanniques. L'occasion de voir que les combats sont un peu plus pêchus qu'avant. Et l'IA m'a semblé moins débile. Des nouveautés intéressantes, des progrès incontestables. Imaginez si, en plus, les scénaristes cessent de bosser avec leurs pieds et qu'ils arrivent à pondre un script convenable ! On pourrait tenir le meilleur épisode de la série, tout bêtement.

DEEZ

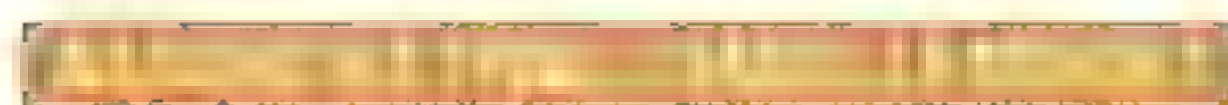
BÊTA

C'est clair, *Assassin's Creed III* a de la gueule. Il donne vraiment l'impression que la série a franchi un cap en troquant le vieux continent pour le nouveau. La révolution américaine, j'en serai



Un petit outil statistique très utile pour ne jamais être pris de court.

Genre Gestion / Éditeur SEGA / Développeur Sports Interactive / Site www.footballmanager.com/ / Sortie 2 novembre 2012



FOOTBALL MANAGER 2013

Excité comme une puce, je lance enfin *Football Manager 2013*. Je prends les rênes du Stade Athlétique Spinalien et je m'engage à mener ce club de l'anonymat de la troisième division française jusqu'aux sommets européens.

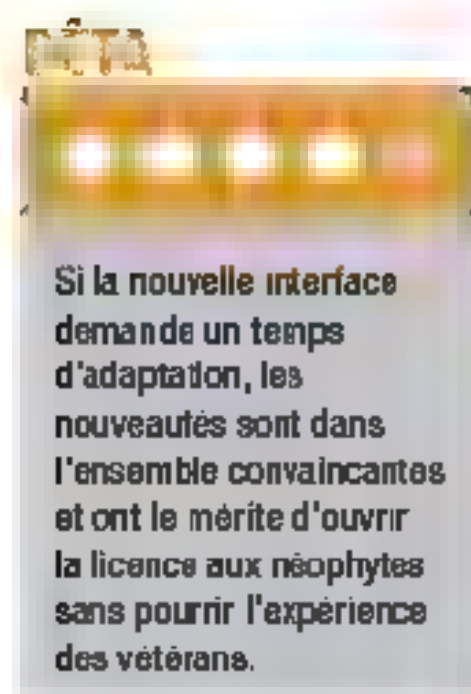
Personne ne pourra nous arrêter ! Sous ma direction, le SAS va devenir un bulldozer qui écrasera toute concurrence. Prenez garde, vous les clubs de seconde zone comme le Poiré-sur-Vie, Luzenac ou Quevilly ! L'équipe des Boutons d'Or va vous laminer ! NYAHHAHA ! En plus, je n'ai pas vraiment besoin d'une période d'adaptation. Les *Football Manager*, ça me connaît. Même si l'interface a un peu changé, qu'elle est plus dynamique et fashion, je retrouve vite mes repères, tout en me disant que cette retouche du design n'est pas la plus jolie que la série ait offerte. D'autres modifications retiennent un peu plus mon attention. Comme ces commentaires de l'entraîneur adjoint qui apparaissent

directement pendant les matchs et qui permettent de donner des consignes en conséquence. « On perd trop vite le ballon ! » me dit-il. Ok, je réorganise mon milieu de terrain et incite mes joueurs à ressortir le ballon plus proprement. Ça va tout de suite mieux.

J'ai pas le temps

Après trois premiers matchs laborieux, je remporte ma première victoire. Et là, l'Europe entière tremble. Le Barça mouille son short en s'imaginant venir défier Épinal dans son antre de la Colombière ! NYAHHAHA. AH, ARGH ! Crash du jeu ! Je n'avais pas activé la save automatique... Bon, l'épopée victorieuse du SAS attendra. Pour me remettre de mes émotions, je jette un œil aux nouveaux modes de jeu : le

FM Classique et les challenges. Dans cette configuration, certains aspects du jeu disparaissent. Pas de causette d'avant match, moins de conférences de presse et d'interactions... Bref, on se contente de gérer les transferts et les compositions d'équipe. J'ai surtout l'impression que tout ça s'adresse aux noobs. Je zappe. En revanche, les challenges, ça me plaît bien ! Dans celui que j'ai essayé, je devais reprendre l'OM en cours de route et rester invaincu jusqu'à la fin de la saison. Il y a clairement de quoi s'amuser brièvement quand on n'a pas le temps de se lancer dans une partie de 500 heures. J'aime bien l'idée. Surtout que j'ai battu le Qatar Saint-Germain 2-0.



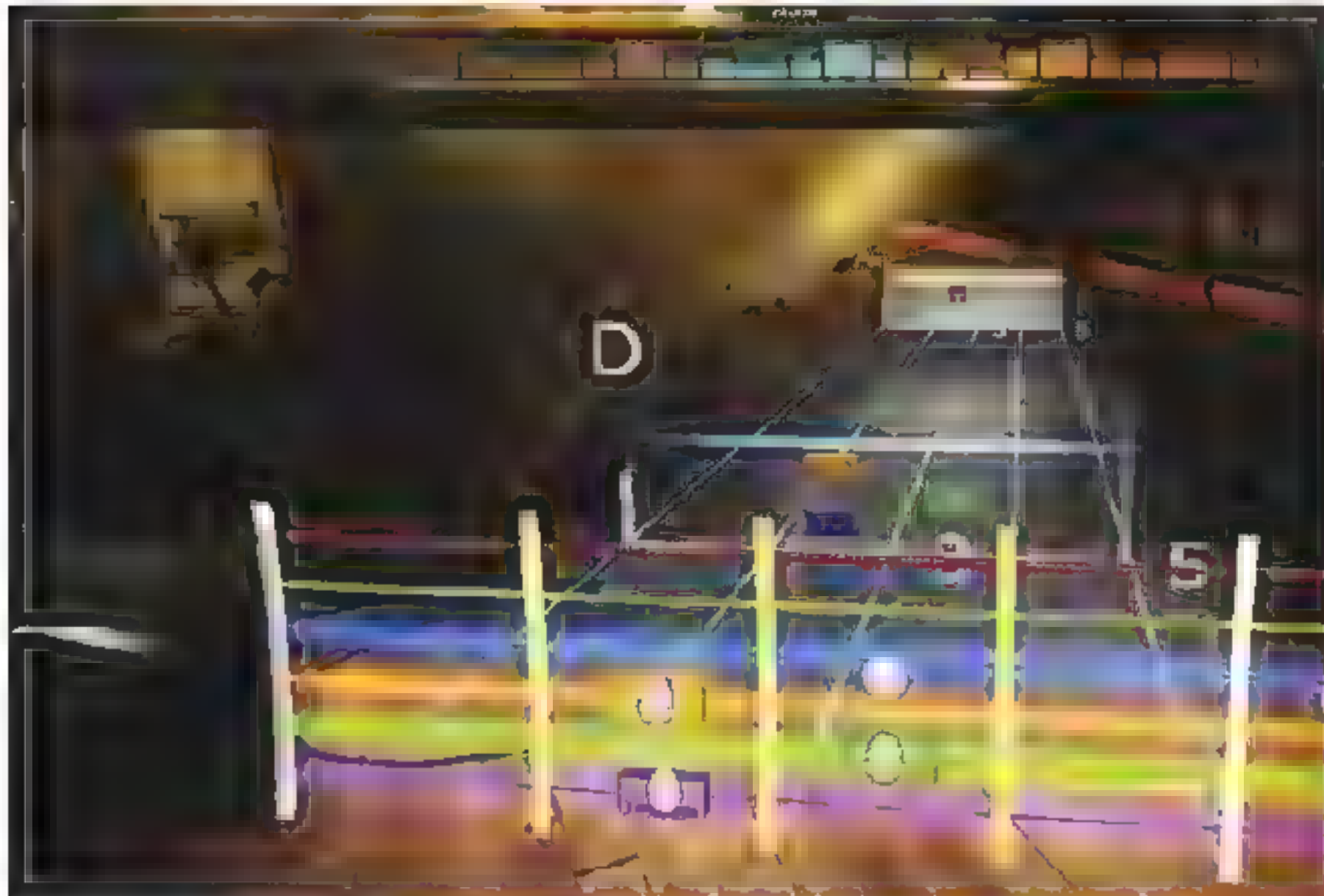
Si la nouvelle interface demande un temps d'adaptation, les nouveautés sont dans l'ensemble convaincantes et ont le mérite d'ouvrir la licence aux néophytes sans pourrir l'expérience des vétérans.

DEEZ

Genre Drague / Éditeur Ubisoft / Développeur Ubisoft / Site www.rocksmith.ubi.com / Sortie Disponible

ROCKSMITH

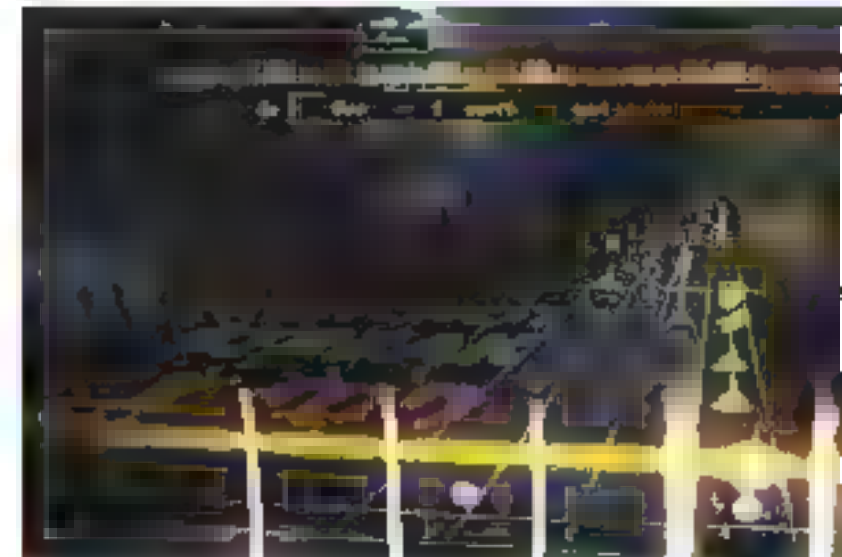
Vous avez toujours rêvé de monter sur scène, de sentir cette foule qui scande votre nom, de vous écrouler, transpirant, votre guitare sur le corps faisant résonner la dernière note qui conclut votre show. Avec *Rocksmith*, c'est possible... Quoique.



Si vous avez déjà des notions de guitare, les accords sont matérialisés par une lettre. Ici, un Ré (D).



Quelques mini-jeux pour apprendre à déplacer ses doigts sur le manche.



Une partochie spéciale solo.

BÊTA

La démarche d'Ubisoft est louable. Après tout, on a tous eu envie un jour de jouer d'un instrument. Seulement voilà, ce n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît. *Rocksmith* aura peut-être le mérite de vous faire aimer la guitare, mais pour en jouer vraiment, il faudra y passer quelques heures.

Je me souviens avoir passé des heures à essayer de faire sonner quelques accords dans le but, non dissimulé, d'attirer quelques jolies filles lors de soirées sur la plage. À cette époque, on buvait de la bière jusqu'à plus soif et une fois bien torché, tout le monde reprenait en cœur les refrains de *Je t'aime à mourir* ou de *With or without you*. Pour ceux que ça intéresse je vous confirme que la guitare est bien un piège à gonzeuses ! C'est pourquoi, lorsqu'il y a quelques mois j'ai découvert qu'Ubi sortait *Rocksmith*, je me suis empressé de retrouver ma vieille gratte en me disant que j'allais pouvoir m'y remettre dans le seul but, cette fois, de lever ma

charmante voisine. Je me suis dit aussi que j'allais pouvoir faire de la concurrence au mec du sixième qui m'arrache les oreilles avec sa clannette de merde.

Comment vous dire ?

Bon, alors ? *Rocksmith* est-il censé faire de moi le nouveau Satriani ? Oui et non. Car si ce n'est pas un jeu à part entière, ce n'est pas non plus un prof de musique. À travers des mini-jeux, vous allez tout d'abord apprendre à repérer les cordes et les cases. Le but étant de ne plus avoir à regarder votre guitare pour placer vos doigts. À ce propos, lorsque vous êtes par exemple sur la 5^e case alors qu'il faut gratter la 6^e, le logiciel vous indique que vous

devez vous placer une case avant. Il n'y a pas de niveau de difficulté au départ, puisque le jeu est interactif, si vous enchaînez correctement les notes, vous en aurez de plus en plus à jouer, et dans le cas contraire, de moins en moins. Mais la vraie question que vous vous posez est en fait : puis-je apprendre à jouer de la guitare avec *Rocksmith* ? Euh... Non. En revanche, si vous n'avez jamais touché une gratte de votre vie, ce sera l'occasion de découvrir quelque chose différent de *Rock Band* ou *Guitar Hero* et pourquoi pas vous donner l'envie de continuer. Mais surtout, et c'est essentiel, vous aurez l'air moins con qu'avec une guitare en plastique entre les mains.

LOL



L'HONNEUR RESTAUR

DISHONORED

Six ans qu'on attendait le retour d'Arkane, les yeux humides et la souris frétilante. Avec, tout de même une crainte : et si, après cette trop longue abstinence forcée, nos étreintes émues tournaient court ? Spoiler : la réponse est non.

Genre Action/Infiltration

Éditeur Bethesda

Développeur Arkane

Âge conseillé 18+

www.dishonored.com/

Prix Environ 50 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Core 2 Duo 3 GHz, 4 Go de RAM, carte graphique 512 Mo

Texte & voix Française

Faites pas mine, je vous connais. Vous avez regardé la note avant de lire le texte, et maintenant, vous vous demandez bien comment je vais pouvoir la justifier. Bougez pas, ça vient. Mais je voudrais d'abord vous raconter deux de mes meilleurs souvenirs de joueur. Le premier, c'est dans *Thief II*, quand, avant de s'introduire à Angelwatch, il faut d'abord traverser la ville. Je passe de toit en toit, pénétrant occasionnellement dans les bâtiments, guettant les patrouilles en contrebas et me faufilant dans le dos des gardes. Le monde était évidemment beaucoup moins ouvert qu'il n'en avait l'air, mais jamais je ne m'étais senti plus libre d'appréhender un problème comme je le souhaitais. Le deuxième souvenir, c'est *Deus Ex*, à Hong Kong. Je dois pénétrer par effraction dans un appartement. Je peux sûrement passer par l'escalier de secours, les conduits d'aération ou en versant des pots de vin, mais je tente une autre approche : je grimpe dans l'immeuble en face, trouve un balcon bien placé, avant de sauter en contrebas, jusqu'à l'appartement visé. Vu le peu de points de vie qu'il me restait après 20 mètres de chute libre, je ne suis pas certain que les level designers avaient prévu ce coup-là, et je me demande encore aujourd'hui si je n'ai pas un peu perverti les règles du jeu. J'ai appris depuis que c'est ce qu'on appelait du gameplay « émergent ». *Dishonored*, c'est ça, mais du début à la fin. Un jeu qui vous donne l'impression que tous les moyens sont bons pour parvenir à votre objectif. Un jeu qui vous permet de remonter les égouts en



Même si les missions se découpent chacune en quatre ou cinq cartes, on est loin des environnements minuscules d'un *Deus Ex 2*.

« DUNWALL A LE FEELING ORGANIQUE D'UN VRAI PETIT MONDE OÙ TOUT EST POSSIBLE. »

prenant le contrôle d'un poisson, de vous téléporter jusqu'à un bâtiment inaccessible, d'invoquer des rats pour distraire, voire dévorer vos ennemis, ou encore de piller un coffre pour y découvrir une invitation à une soirée qui aura lieu trois missions plus tard. Sauf que rien n'est « émergent » là-dedans. C'est juste que tout a été prévu, avec un soin maniaque, conférant à Dunwall le feeling authentiquement organique d'un vrai petit monde où tout est possible.

Par où t'es rentré ? On t'a pas vu sortir !

Mais je vous vois tiquer. Peut-être que vous vous réveillez d'une sieste d'un an, et au lieu de vous inquiéter de l'étrangeté de votre cycle de

sommeil, vous vous demandez quel est ce Dunwall dont je vous parle. Alors Dunwall, c'est une ville à la fois proche et loin de nous, sorte de Londres rétro-futuriste. Une ville peuplée, sombre et métallique, victorienne et dystopique, vivant de petits trafics et de la pêche à la baleine. Vous, vous êtes le garde du corps de l'impératrice, jusqu'à ce que l'assassinat de celle-ci vous mette subitement au chômage. Plutôt que de vous orienter tranquillement vers le Pôle Emploi le plus proche, les autorités vous accusent du meurtre et vous font embastiller en attendant votre pendaison. Mais des Loyalistes, flarrant le complot, estiment que votre heure n'est pas venue et vous font parvenir la clé de votre

EN RÉSUMÉ

Arkane synthétise toutes ses obsessions : gameplay à la *Thief*, level design à la *Deus Ex*, esthétique à la *Half-Life 2*, combats aussi nerveux que dans *Dark Messiah*. Ça tombe bien, car sont aussi les miennes.

- Intelligent
- Réjouissant
- Beau

- Trop facile ?
- Peu de conséquences à long terme
- Héros masqué, muet

et ses amis

VERDICT

10/20



Ultra mobile, le héros se hisse sur les rebords tout seul, comme un grand garçon



Toi mon bonhomme, tu ne le sais pas encore, mais tu es déjà mort.

cellule. Vous avez joué à *Thief* ? C'est le moment de convoquer vos vieux réflexes, puisqu'au début, du moins, vous aurez intérêt à rester discret. Genre en jouant les monte-en-l'air, en rampant dans l'ombre, en neutralisant vos ennemis par derrière ou en leur tombant dessus avant de cacher leurs corps... Bref, vous avez saisi l'idée. La moindre pièce possède deux ou trois entrées, chaque problème une demi-douzaine de solutions, et c'est comme ça le

long des neuf (très longues) missions du jeu. Et c'est là que je repense à mes toits de *Thief II* et à mon immeuble de *Deus Ex*. Car comme à l'époque, je suis souvent tenté de faire une pause pour contempler, en esthète du level design, la leçon de jeu vidéo qui m'est dispensée.

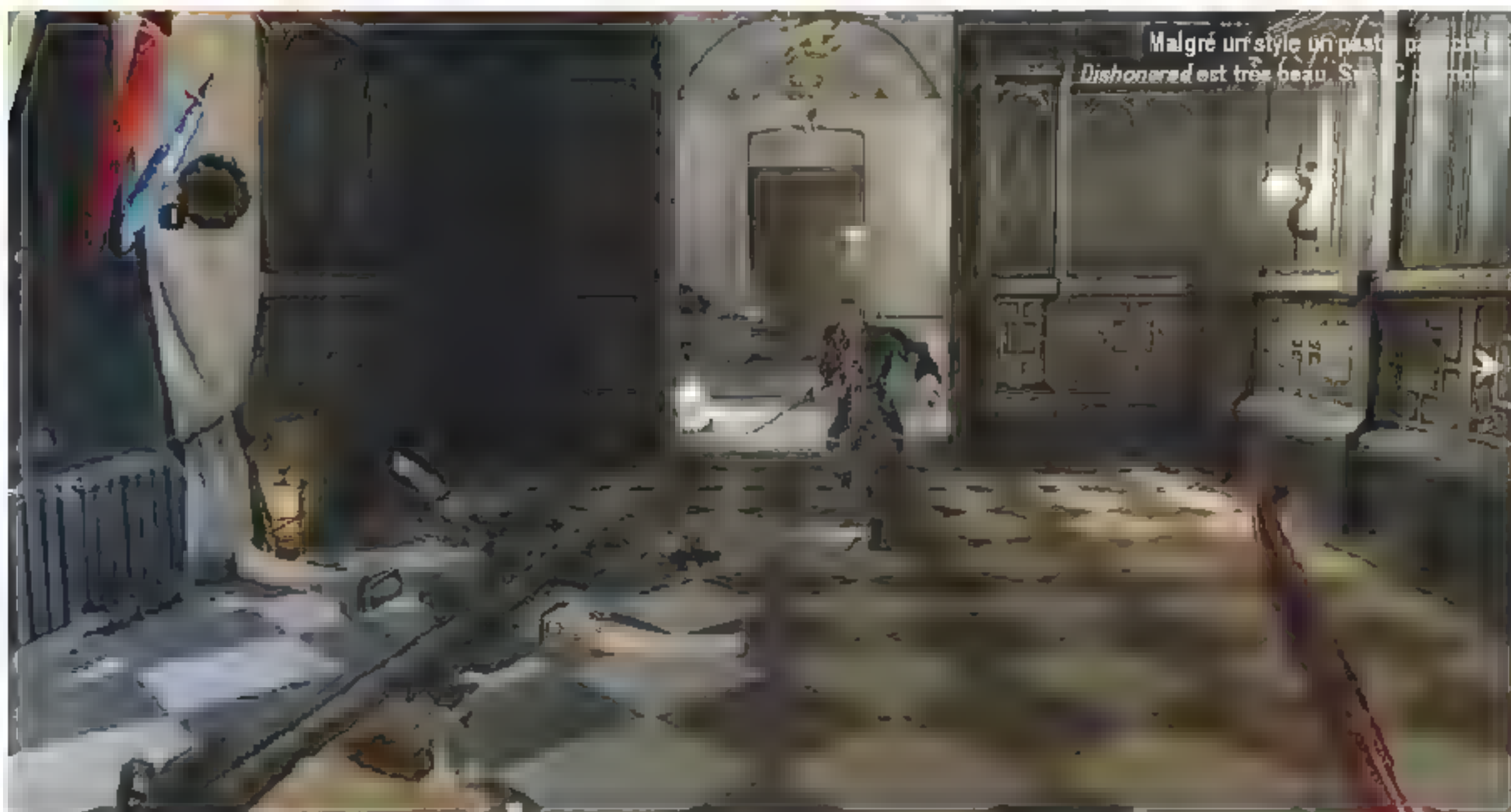
L'éloge de l'échec

« Ah ouais je vois le genre, c'est typiquement le jeu masturbatoire que tout le monde aime mais auquel personne ne joue », m'assène un collègue courageux et néanmoins anonyme. Ben non, pas du tout. Parce que cette beauté formelle n'est pas vaine. D'abord parce que là où les augustes modèles nous offraient deux ou trois possibilités pour contourner une porte, *Dishonored* nous en laisse



une dizaine pour contourner un immeuble, voire une mission entière. Il ne s'agit pas ici d'un gimmick ponctuel, même génial, mais de la structure profonde du jeu. Cela en deviendrait presque gênant, d'ailleurs. À force de proposer des chemins alternatifs tous azimuts,

« À FORCE DE PROPOSER DES CHEMINS ALTERNATIFS TOUS AZIMUTS, DISHONORED NOUS INTERDIT PRESQUE DE BLOQUER. »



Malgré un style un peu pastiche, Dishonored est très beau. Sans C.



Le Cœur mécanique permet de repérer facilement des artefacts.



Ce sympathique pêcheur vous ramènera au QG entre deux missions, pour faire avancer l'histoire et customiser vos armes.



Comme dans *Thief*, les gardes sifflent et chantonnent diligemment pour prévenir le joueur de leur arrivée.

Dishonored nous interdit presque de bloquer - qu'on le veuille ou non, on aura toujours au moins une paire de solutions juste sous les yeux. On progresse du coup avec une facilité déconcertante, sans s'en rendre compte, comme on goberait tout rond un délicieux petit kouign-amann. Heureusement, l'aventure est raisonnablement longue (une douzaine d'heures) et hautement jouable. Mais surtout, le génie de *Dishonored*, c'est que ramper

dans un conduit n'y est pas une fin en soi. Dans *Deus Ex* et *Thief*, la discrétion n'était pas une option, c'était une question de survie. Tenter de brandir le flingue de JC Denton ou l'épée de Garrett était une expérience traumatisante que je ne souhaiterais même pas à, je sais pas moi, disons, Deez. Au moindre faux pas, c'était la mort ou le quickload*. Dans *Dishonored*, vous êtes près de vous détendre du mulot. Car c'est justement quand on se plante que le jeu révèle son plein potentiel.

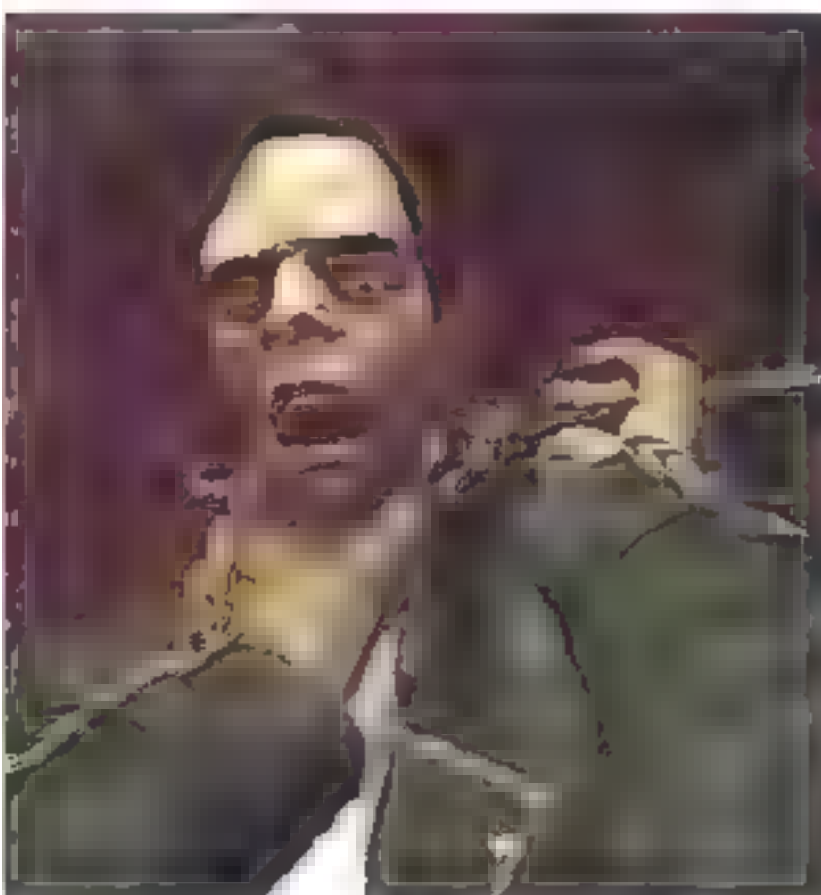
Un petit Disho pour la route

Laissez au placard la furtivité et abusez des pouvoirs de l'Outsider [cf. encadré], et vous aurez l'impression de jouer un rasta de l'espace dans un *Aliens vs Predator* médiéval. Un tueur aussi silencieux qu'ultra-puissant, qui se téléporte de toit en toit avant de s'abattre sur des gardes paniqués pour les finir d'un kill move classique. Ou alors, autre possibilité : sortez l'épée et allez-y carrément boum. Bien appréhendés, les combats sont intensément physiques, avec un accent tout particulier mis sur la mobilité, la verticalité. Servez-

vous de la topographie du lieu, parez, passez dans le dos de vos ennemis, surprenez-les d'un saut ou d'une glissade, avant de les achever d'une balle bien placée. Ça faisait longtemps que des combats n'avaient pas été aussi dynamiques. Peut-être même depuis *Dark Messiah* tiens, toujours chez Arkane. Alors non, *Dishonored* n'est pas un jeu intello et masturbatoire. C'est du pur sexe, un truc physique, rapide, brutal, passionné et passionnant, et qui, malgré son côté protéiforme, n'oublie jamais d'être fun. D'où le 19.

* À l'attention de Michamichu, lectrice du 268, je précise qu'il s'agit là d'un chargement rapide de sauvegarde. Tout le plaisir est pour moi.

EDDIE WALOU



Si foutre le boxon a des conséquences anecdotiques à court terme, cela ne change véritablement que la dernière mission.

Tours de passe-passe

Si les vrais, les tatoués, limiteront leur utilisation, le joueur peut débloquent des pouvoirs surpuissants.

Outre les bonus en agilité, en santé ou en dégâts, citons Rafale de vent, Nuee de rats ou encore Possession. Ce dernier permet de se faufiler partout dans la peau d'un animal, mais puisqu'il y a moult voies plus évidentes, on s'en sert peu. En vous téléportant, Clignement facilite presque trop les déplacements. Et puis il y a Vision (à travers les murs) et Tueur de l'ombre (pour faire disparaître les corps), tellement abusés qu'on dirait des cheat-codes.



Genre Stratégie
 Éditeur 2K Games
 Développeur Firaxis
 Âge conseillé 18+
 Site www.xcom.com/enemy-unknown/
 Prix Environ 50 euros
 Sortie Disponible
 Configuration recommandée
 Processeur 2 GHz, 4 Go de RAM,
 NVIDIA GeForce 9000 / ATI
 Radeon HD 3000 ou supérieure
 Texte & voix Français

Capter un extraterrestre permet de l'interroger et d'obtenir des technologies inédites.

ROSWELL DONE. FIRAXIS

XCOM ENEMY UNKNOWN

EN RÉSUMÉ

Cette révision d'*XCOM: Enemy Unknown* concède beaucoup. Mais elle conserve ce don de nous replonger dans l'addiction mystérieuse des premiers temps, ce syndrome du kalé, encore un tour, dominé avec classe des nombreuses suites blanches en perspective.

- Batailles explosives
- **Gameplay** et technologies
- Ergonomie exemplaire

- Tactique éduquée
- Caméra parfois parkinsonienne
- **Outils** admirables

VERDICT

17 / 20

Allongé sur une table, je vois Sid Meier et Jacques Pradel passer en blouse blanche. Je tourne la tête vers le miroir : je suis un Sectoïde, les tripes à l'air. J'hurle à pleins poumons. Ma voix est celle d'Eddie Waou.

Je me réveille en sueur. C'est plus possible, faut que j'arrête de jouer à *XCOM*. Je me suis longtemps demandé si Jacques Pradel n'était pas consultant de MicroProse. Je dis ça parce que mon adolescence a autant été marquée par le premier *XCOM* que par les dissections de Roswell commentées par l'improbable présentateur dans *L'Odyssée de l'étrange*. Du coup, ce revival d'une licence si chère à mes yeux a fait rejaillir en moi les images refoulées par mon inconscient :

allais-je retrouver mes nuits blanches, à shooter du Petit Gns jusqu'à tomber d'apoplexie ? Voir Firaxis récupérer une licence à l'agonie, au gré des diverses previews, a été un grand soulagement. Il a toutefois fallu faire le deuil d'une époque où l'exigence tactique était plus élevée. Aujourd'hui, la mise en scène l'emporte parfois sur le gameplay, mais ne soyons pas rabat-joie : contrairement à d'autres liftings fumeux, *XCOM* n'a rien perdu de son âme dans son ravalement de façade.

Guerre des mondes, me voilà

Nous voici donc à nouveau chef de la XCOM, cette section secrète des Nations Unies chargée de lutter contre les forces extraterrestres qui viennent d'envahir la Terre. À nous de lever une armée d'élite, exploiter de pauvres scientifiques pour obtenir des technologies de pointe, pacifier les quatre coins du monde des envahisseurs qui moissonnent la population et faire œuvre de diplomate avec les divers pays qui

financent l'opération. Cet épisode reprend en effet le concept de *Terror From The Deep* : chaque pays est affilié à un taux de panique. Si ce taux creve le plafond autorisé (en cas d'immobilité de votre part), le pays en question peut définitivement retirer ses billes, vous privant d'une partie du budget global. Même si la partie gestionnaire a été édulcorée par rapport à l'originale, on sent pourtant la volonté des auteurs de *Civ* de garder cet aspect primordial pour le bon déroulement des opérations alienicides (Maître Capello m'a confirmé l'existence de ce mot depuis l'au-delà). Négliger cette stratégie froide, c'est s'exposer à des dépenses maladroites et à d'énormes avances pouvant graver les combats, avant de mener droit au game over. Le début du jeu est

« UNE EXPÉRIENCE TACTIQUE RENOUVELÉE, À LA DIFFICULTÉ CROISSANTE, VOIRE HARDCORE. »

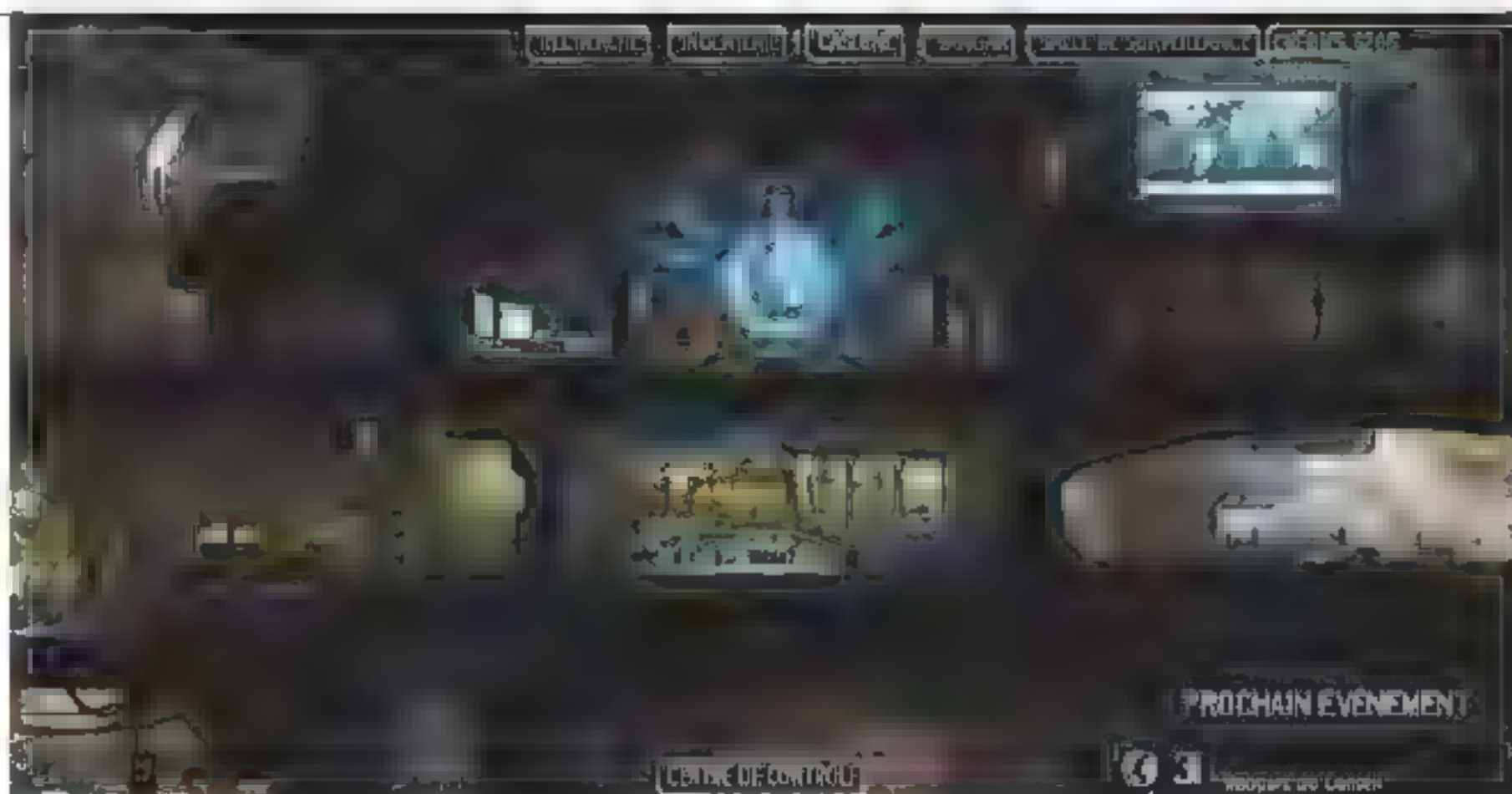
d'ailleurs assez drastique (mais très fort) sur ce point, tant il mobilise une attention de tous les instants sur les caprices des huiles mondiales. Une fois passé ce cap, l'ivresse des premiers temps revient au galop : les sous rentrent, les technologies se perfectionnent, les soldats sont de plus en plus bioniques et les combats deviennent de vrais morceaux de bravoure.

C'est ma tournée de Petit Gris

Arrive le nœud gordien du jeu : ses combats, seuil de réactions contradictoires. Exit le système de dépense de points à l'ancienne, place à un mécanisme au tour par tour, avec choix binaire d'action (hérite des règles 3.5 de *AD&D*, vues notamment dans *Le Temple du Mal élémentaire*). Le système de couvert a lui aussi été simplifié au maximum. Ceux qui ne jurent que par la profondeur d'un *Silent Storm* (sans doute le meilleur disciple des premiers *XCOM*) seront forcément frustrés, il faut s'y faire. En revanche, l'action

part quelques animations un peu rigides et une gestion de caméras capricieuse, le rendu topographique demeure exemplaire. Chaque map est un précis d'intelligence de level design qui sait mieux diversifier ses objectifs (matchs à mort, désamorçage de bombes, sauvetage de civils). Le jeu a beau être un minimum scénarisé par des étapes importantes, sa matrice aléatoire de création de maps offre à chaque fois une expérience tactique renouvelée, à la difficulté croissante

Comme souvent pour ce genre de version, le multijoueur ne fonctionnait pas très bien pour des raisons techniques. Mais son concept, qui autorise soldats humains et aliens à se regrouper en une même armée, s'annonce alléchant. Dans les détails, le joueur pourra constituer son escouade (jusqu'à 6 personnages) via un système de points (qui se gagne avec l'expérience) et affronter un opposant, via matchmaking, sur cinq types de terrains.

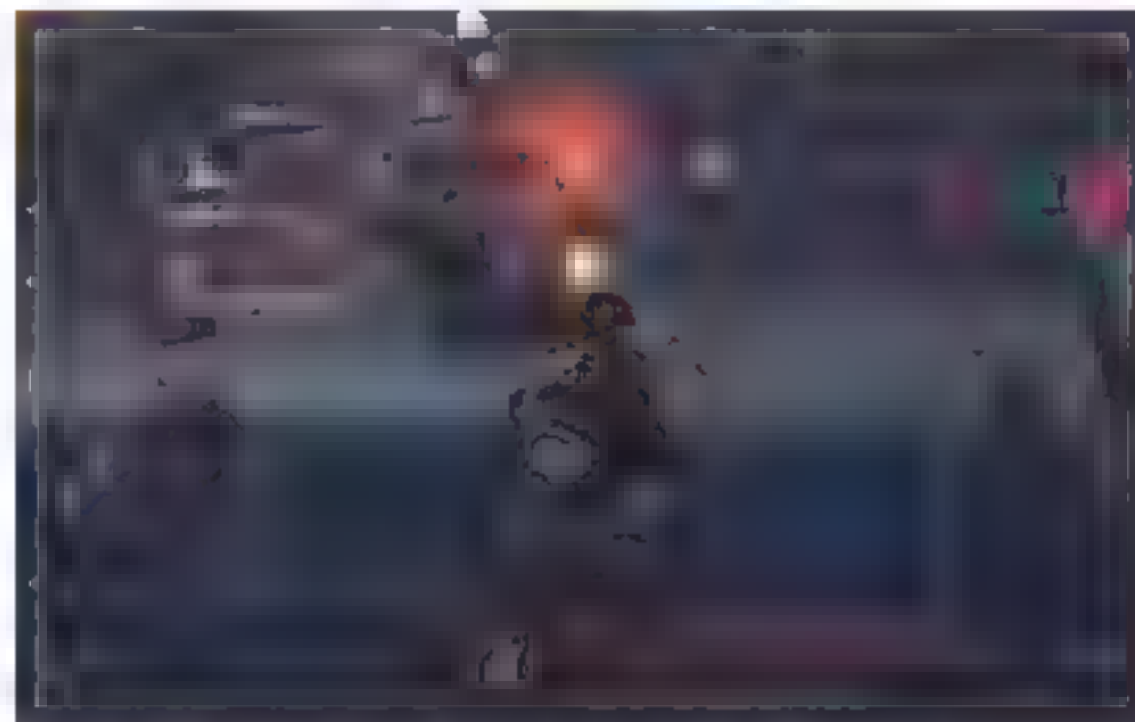


La gestion de la base est représentée par une vue en coupe du plus bel effet. Concrètement, ça n'apporte rien, mais ça en jette quand même pas mal.

reste parfaitement lisible, grâce à une gestion des raccourcis clavier qui donne aux assauts un rythme en flux tendu. Autrement, mis à

et parfois même hardcore. Pensez bien qu'à ce stade, la rejouabilité (notamment en multijoueur) semble infinie. Il y aurait encore beaucoup à dire sur les évolutions du gameplay (armement, ennemis), mais autant vous laisser la surprise, elle vaut le détour. M'en fous de cauchemarder sur Walou, j'y replonge sans hésiter à corps perdu.

UNO



Les tirs réflexes sont de grands moments de tension, car peu d'entre eux touchent au but.



Eh, mais c'est mon rêve, ça ! Lache-moi Jacques Pradel !



Genre Joutes barbares
 Éditeur Paradox Interactive
 Développeur Fatshark
 Âge conseillé 16+
 Site www.waroftheroses-the-game.com/
 Prix Environ 30 euros
 Sortie Disponible
 Configuration recommandée
 Quadri-Core, 4 Go de RAM,
 NVIDIA GeForce 460
 ou AMD Radeon 5870
 Texte & voix Anglais

À chaque soldat tombé au combat, vous avez la possibilité de l'achever avant qu'il ne respawn. Effet physique garanti (surtout lorsqu'on le subit).

WAR OF THE ROSES

Qu'est-ce que la guerre des Roses ? Qu'est-ce que la guerre, au fond ? Mouliner des bras avec son épée fait-il de nous un valeureux chevalier ? Un jeu abandonné par Walou est-il un mauvais jeu ?

Nan, parce que, au début, c'est Walou qui devait faire ce test. Un conseil, méfiez-vous quand vous lui dites aimer *Mount & Blade*, un jour avant le bouclage. Il prendra une voix sifflante, proche de celle de Kaa. « Oui, blablabla, 15 pages à rendre pour demain, gnigni, j'ai joué 1 heure, je comprends rien, blablablou, ton point de vue sera plus honnête que le mien, aie confiansssssssse... » Je vous jure, il parle comme ça. En deux phrases, il m'a plié. Bon, en fait, je

suis ravi, mais chut, il va prendre la confiance. Revoici les Draconiens de Paradox, entourez cette fois-ci de Fatshark, pour nous pondre un nouveau simulateur multijoueur de batailles médiévales. *War of the Roses* couvre la célèbre bataille anglaise éponyme, qui opposa les Stuart aux Lancaster au XV^e siècle. Selon les rares survivants, ce fut un beau merdier, une boucherie sans fin. Le concept reste donc plus ou moins le même : une énorme bataille (jusqu'à 64) où deux clans croisent le fer pour le contrôle d'un territoire.

Sauf que Fatshark ne s'est pas contenté d'une simple variation de *Mount & Blade*, bien décidé qu'il est à renouveler l'expérience de la mêlée moyenâgeuse.

Perdu dans la mêlée

Le premier contact avec *WotR* est bien rugueux, comme Paradox aime à nous y habituer. Le tutorial cumule les mauvais points : c'est le fouillis et c'est décourageant. On est balancé sur le terrain sans trop savoir quoi faire. Le système d'upgrade et d'expérience n'est

- Sensations physiques
- Richesse des environnements
- Des environnements soignés
- Faut du contenu, là, vite!
- Pleins de bugs
- Walou n'aime pas...

VERDICT

14/20

même pas expliqué, c'est dire. Il y a de quoi pinailler tant le gameplay se réserve quelques subtilités. À commencer par la prise en main de chaque classe (fantassin, arbalétrier, archer et chevalier), qui demande une patience de saint, mais qui a toutefois le mérite d'être un précis de technique. En glissant sa souris, on décide de l'orientation de l'épée, et en cliquant, de sa puissance. Idem pour les arcs et les arbalètes pour ces dernières, il y a carrément un mini-jeu de réflexe supplémentaire pour la recharger, action qui prend du temps et nous laisse à découvert. Quelques niveaux plus tard, on pourra également débloquent le



Le chevalier peut baisser sa visière, ce qui le rend moins vulnérable, mais diminue son champ de vision.

« UN FESTIVAL DE BRUIT ET DE FUREUR OÙ S'ENTRECHOQUENT CLIQUETIS DES ARMURES ET GARGOUILLIS DE MOIGNONS ENSANGLANTÉS. »

Un chevalier armé d'une lance pour hanter le champ de bataille tel un Stuka sur sabots. Les sensations mises en scène sont le gros point fort du jeu et chaque coup donné ou pris se ressent physiquement avec force. Quand certaines mêlées se densifient, c'est un festival de bruit et de fureur, où s'entrechoquent cliquetis des armures et gargouillis de moignons ensanglantés. Après, il n'y a de réaliste que les sensations, le reste ressemblant à un cartoon 50 gus qui zigzaguent en moulinant du fer comme Walou joue des maracas, ça casse un peu le vénsme historique, on dirait du *Benny Hill*. Mais tant pis, l'ambiance est là, les maps sont remarquablement architecturées et parsemées d'effets environnementaux. En termes d'ambiance barbare, ça se pose là.

Pimp my knight

Comme dit en préambule : le jeu sait tenir en haleine grâce à son exploitation de l'XP. Tout d'abord sur le champ de bataille : le moindre coup porté rapporte de l'expérience, proportionnelle à l'énergie ôtée à l'ennemi. Passé quelques niveaux, on pourra customiser sa propre classe, parmi une bonne trentaine de perks à débloquent moyennant finance. L'arbre des compétences, bien que peu ergonomique, est

particulièrement fourni, ce qui permet de beaux combos. Au final, comment considérer *WotR* face à ses aînés ? Si le gameplay porte son lot de technicité (« friendly fire » imputoyable, possibilité d'achever un adversaire à terre pour gagner plus d'XP, etc.), difficile de s'enthousiasmer sur son contenu. Deux modes (Deathmatch en équipe et Capture the Flag) et sept maps aux situations tactiques maigres (pas de vrai siège), ça fait un peu léger. D'autant que de nombreux bugs de texte et de connexion hantent encore pas mal de parties. Souhaitons que le contenu s'étoffe de features et de patches, car le jeu ne démente jamais en termes de plaisir immédiat. Mais il risque de s'éroder très vite en l'absence de renouvellement.

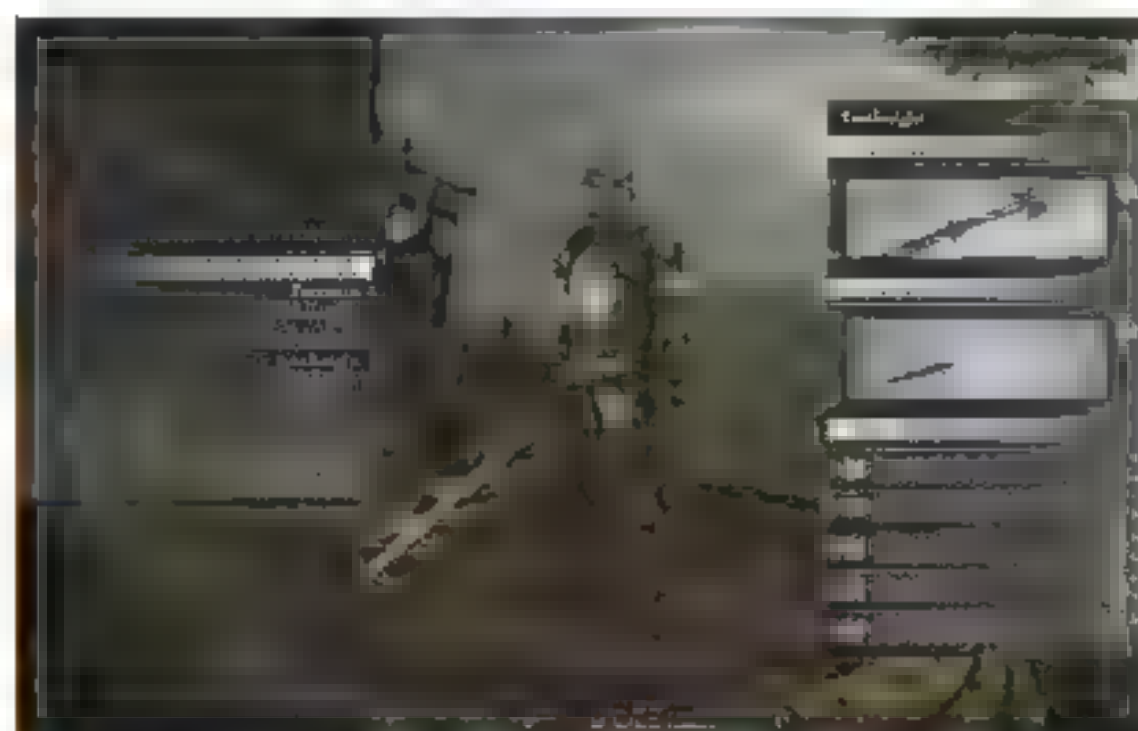
WOTR



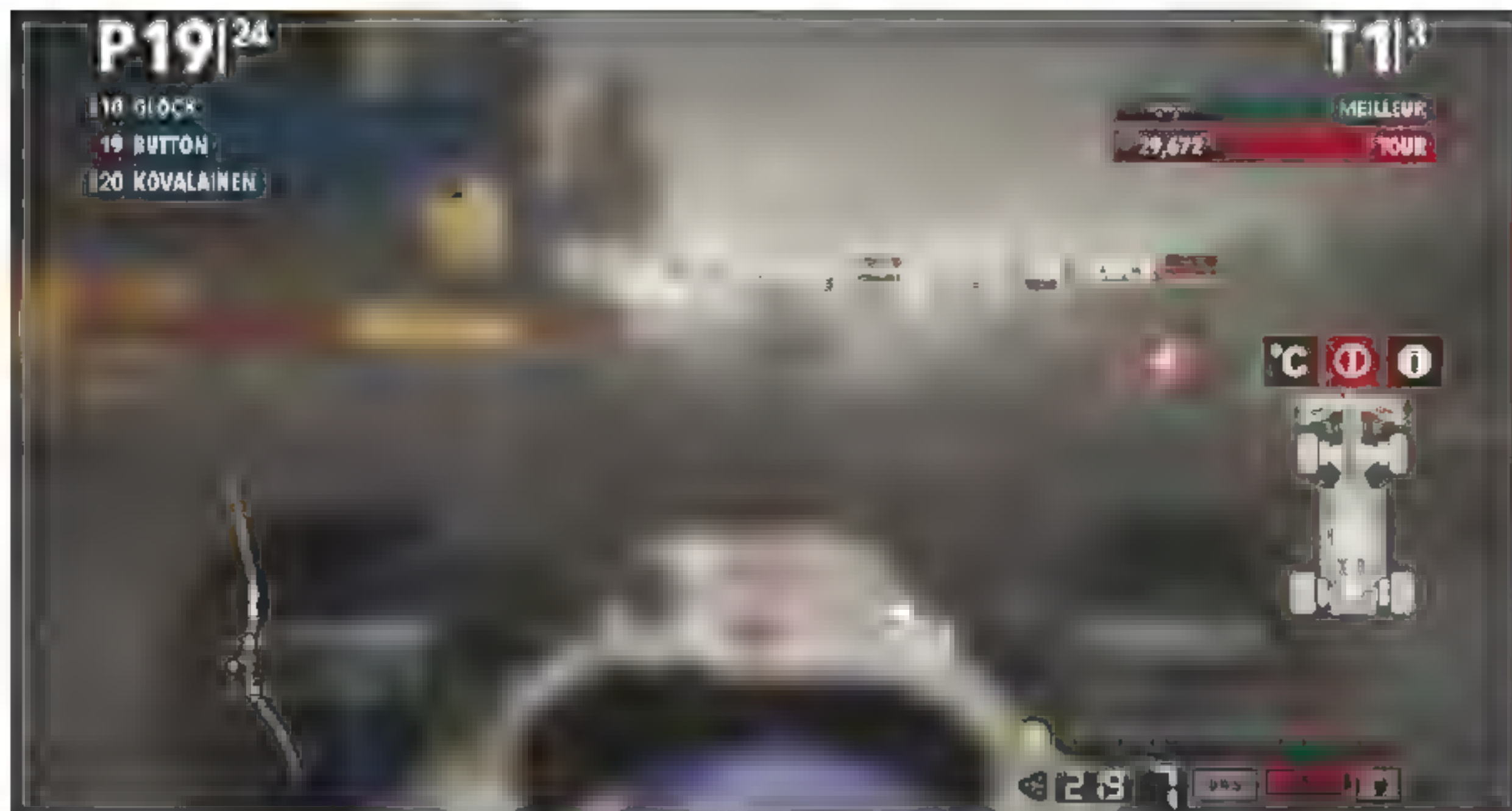
Je n'ai peut-être joué qu'une heure, mais ça a suffi pour me vacciner contre un jeu où des chevaliers en armure de 30 kilos se meuvent avec la grâce et la légèreté de petits rats de l'opéra. Et puis, au même moment, je me suis essayé à *Chivalry* (à lire page 112), qui m'en a mis plein la vue et plein la gueule. Mon choix est fait.



L'ivresse de puissance à cheval est incroyable.

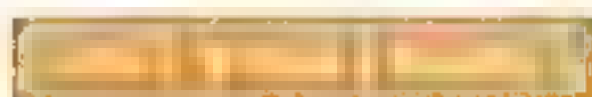


De l'étanchéité de la cote de maille au métal de la lame, vous pouvez tout améliorer.



Sous la pluie, la perte de visibilité implique de connaître parfaitement le tracé.

Genre Course
Éditeur Codemasters Racing
Développeur Codemasters
Âge conseillé 3+
Site www.codemasters.com
Prix Environ 50 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée
 Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, 2 Go de RAM, carte graphique 1 Go
Texte & voix Français



F1 2012

Quand je s'rai grand, je s'rai Bee Gees, ou bien pilote de Formule 1... En attendant je me déguise... C'est vrai... que tous ces costumes me vont bien ! Le rouge, le noir, le blues, l'espoir, noir ! Bon ok, j'arrête.

J'ai toujours voulu être pilote de Formule 1. Non pas pour rouler à plus de 300 km/h et risquer ma vie, non, j'ai toujours voulu être pilote de F1 pour me balader avec un superbe top model, me jeter dans la piscine du yacht de l'équipe dans le port de Monaco ou encore me mettre une caisse au champagne Moët gratos. Bon, je passe les fringues Boss, les montres Tag Heuer et les soirées de gala. Mais il n'y a pas que ça dans la vie d'un pilote... Y'a aussi mes passages sur TF1 en compagnie de Marion, vous savez, la femme de Romain, mon pote qui a failli tuer Fernando et Lewis au départ du grand prix de Belgique. Bref, tout ça pour vous dire que si vous cherchez un pilote, un vrai, je suis à votre disposition ! Mais pour le

moment, il faut surtout que je passe le test des jeunes pilotes à Abu Dhabi et que je prouve à tous que j'ai ma place en F1. Je vais d'abord suivre les instructions de mon team manager (Greg) et essayer de passer toutes les épreuves avec succès. Départs, freinages, passages rapides, trajectoires, utilisation du KERS et du DRS, tout y est. À la fin de la première journée, je dois avouer que je ne suis plus aussi optimiste quant à mon avenir de pilote, mais l'idée de me mesurer aux meilleurs de la planète est plus forte que tout. Conclusion, je vais m'accrocher pour le décrocher, ce volant ! Après avoir assimilé les rudiments de la voiture, et croyez-moi ce n'est pas simple – y'a des boutons partout sur le volant –, je

vais pouvoir affronter les champions du monde lors de différents challenges. Des champions du monde ? Oui, cette année, ils sont six en activité. J'ai bien dit six. C'est en premier lieu face à Kimi que je vais devoir faire mes preuves. Je vais ensuite enchaîner avec Sebastian, Fernando, Lewis, Jenson et bien sûr le dieu de la F1 sur terre Michael. À ce propos, spéciale dédicace à mon ami Michael. « Pars pas ! Pas avant d'en avoir encore gagné une ! » Pas la peine de vous dire qu'après ça, j'ai eu droit à quelques heures de repos dans mon motor-home. J'ai pu choisir l'équipe avec laquelle je vais m'engager pour la première fois en F1. Je signe donc mon premier contrat avec l'écurie italienne Toro Rosso.



- Immersif
- Météo évolutive
- Belle réalisation

- Gameplay trop arcade
- Multi identique à 2011

VERDIOT 17/20



Parmi les différents nouveaux défis, celui face aux champions du monde.



Avec le DRS, votre flap est ouvert pour améliorer la vitesse de pointe



La vue cockpit est sans conteste la plus immersive.

« LE PLUS HARD, C'EST BIEN LA GESTION DU KERS ET DU DRS QU'IL FAUT UTILISER DANS DES ZONES DÉFINIES. »

Premier tour

Bon, je viens d'arriver à Melbourne pour la première séance d'essais chrono du premier grand prix de la saison. Après m'être installé dans la voiture, je découvre ce petit moniteur devant moi qui va me donner toutes les informations nécessaires pour être dans le coup ce week-end. Commençons par le setting de la voiture. Alors... Appuis aérodynamiques, répartition de freinage, carrossage, pincement, choix des pneus. Ouh là, je débute moi ! Pas de souci, j'ai Greg, mon ingénieur, pour m'aider. Il est cool, Greg, il est toujours en connexion avec moi, que je sois dans le box ou sur la piste. Greg, c'est mon Sin à moi ! Bon ok, cette fois faut

y aller. Je presse le bouton «shift up» à la droite de mon volant et c'est parti pour cette première séance. Pas de doute, je suis bien au volant d'une F1. Néanmoins, je la trouve assez facile à conduire. Pas vraiment de grip mécanique, mes passages sur les vibreurs se font facilement, l'impression de vitesse et vraiment là, mais je me souviens avoir déjà connu plus compliqué à piloter. Qu'importe, je profite de cette expérience. Le plus hard, c'est bien la gestion du KERS et du DRS qu'il faut utiliser dans des zones définies et, surtout, à bon escient. Greg m'informe que je dois rentrer. Et pourquoi ? Parce que tu n'as plus d'essence ! Ah bah oui, forcément, sans essence, elle

va marcher beaucoup moins bien ma F1. Bref, je termine la qualif devant mon coéquipier... Du coup, je vais bénéficier des dernières améliorations avant lui. Demain, c'est le grand jour, je vais enfin prendre mon premier départ et partir pour une, voire plusieurs saisons de F1. J'espère évidemment changer d'équipe l'année prochaine pour viser le titre. Mais d'ici-là, il faudra que j'apprenne l'ensemble des vingt circuits de la saison et que j'exploite à fond mon matériel. Quoi qu'il en soit, j'ai toujours voulu être pilote de Formule 1. Aujourd'hui, je le suis, et ça ne m'empêche pas d'aller me faire quelques spéciales au volant de la voiture de Loeb page suivante.

LOL

Même si quelques challenges ont été ajoutés, comme le test de jeune pilote ou la confrontation avec les champions du monde, nous aurions préféré un travail plus approfondi sur le gameplay. En effet, l'aspect simulation est bien présent mais encore assez loin de *Project Cars* ou *rFactor*. Cela dit, il s'agit sans doute d'une volonté du studio de ne pas faire de son *F1 2012* un jeu pour spécialistes. Si c'est le cas, pari réussi.



Graphiquement, on peut dire que ça claque ! Observez ces superbes reliefs, ces beaux sapins, ce bitume magnifique. Quelle maîtrise !

Genre Course

Éditeur Black Bean

Développeur Milestone

Âge conseillé 3+

Site www.wrc3game.com

Prix Environ 40 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Cœur 2 GHz, 4 Go de RAM,

NVIDIA GeForce 9000 / ATI

Radeon HD 3000 ou supérieure

Texte & voix Français

OUT DROIT. A FOND !

WRC 3

Dans la série « J'ai une licence de dingue, je vais faire un jeu qui tue », Milestone se pose là. En effet, ils ont une super licence et ils ont fait un jeu qui tue. Enfin, un jeu qui tue le rallye hein, on est d'accord.

EN RÉSUMÉ

WRC 3 a au moins le mérite de posséder la licence officielle. Pour le reste, que dire ? Pour grand-croco, en fait, tout le plaisir de jouer est caché par un gameplay bien en-deçà des productions actuelles. Milestone est bien plus performant sur deux-roues.

- La licence officielle
- La Polo d'Augier

- Pas de sensations
- Moche

VERDICT

07/20

Comme je vous le disais dans la page précédente, j'ai l'occasion de participer à un rallye au volant de la C3 WRC de mon ami Sébastien Loeb. Pour être tout à fait honnête, je me demande encore pourquoi j'ai laissé ma monoplace contre la voiture de Seb. Certes, ce n'est que pour un week-end, mais quand même. J'espérais vivre quelque chose d'unique. Eh oui, le rallye est une discipline qui réclame de l'improvisation, du courage et de l'audace. Moi, en F1, je connais le circuit par cœur, je sais où je dois freiner, braquer, doubler. Ici, c'est avant tout une aventure humaine, mon copilote m'envoie les notes et j'exécute. Une pierre, une note mal évaluée et c'est le trou assuré ! C'est certainement pour cette raison

que j'ai beaucoup de respect pour ces pilotes complets que sont les rallymen. Bon, je reviens à mon propos de départ. C'est sympa de faire un Monte-Carlo avec une WRC. Non seulement ce rallye est le plus beau du Championnat du monde, mais en plus, il réclame des aptitudes que seuls les grands peuvent avoir pour l'emporter Épingles, verglas, asphalte ; tout est réuni pour que n'importe quel pilote se fasse plaisir avec cet ensemble de changements d'adhérence qui provoquent chez nous une certaine « sensation d'être ailleurs ». Oui, oui, vous avez bien lu. À un moment, nous sommes des robots embarqués dans un tourbillon. D'un côté, nos yeux suivent la route, de l'autre, nos oreilles sont attentives à ce que dit le copilote. S'il vous dit

gauche 4 à fond, vous mettez le pied dedans et normalement ça passe. C'est un peu comme une danse. Vous voyez ce que je veux dire ? Non ? Mais si. Si vous êtes dans le tempo, comme en F1, d'ailleurs, vous le savez tout suite. Dans le cas contraire, vous allez vous battre avec la voiture, avec la route, oublier que vous ne faites plus qu'un avec le véhicule et rapidement découvrir que vous vous faites chier en plus de risquer votre vie ! Eh bien, figurez-vous que c'est exactement ce qui s'est passé avec WRC 3

Un calvaire

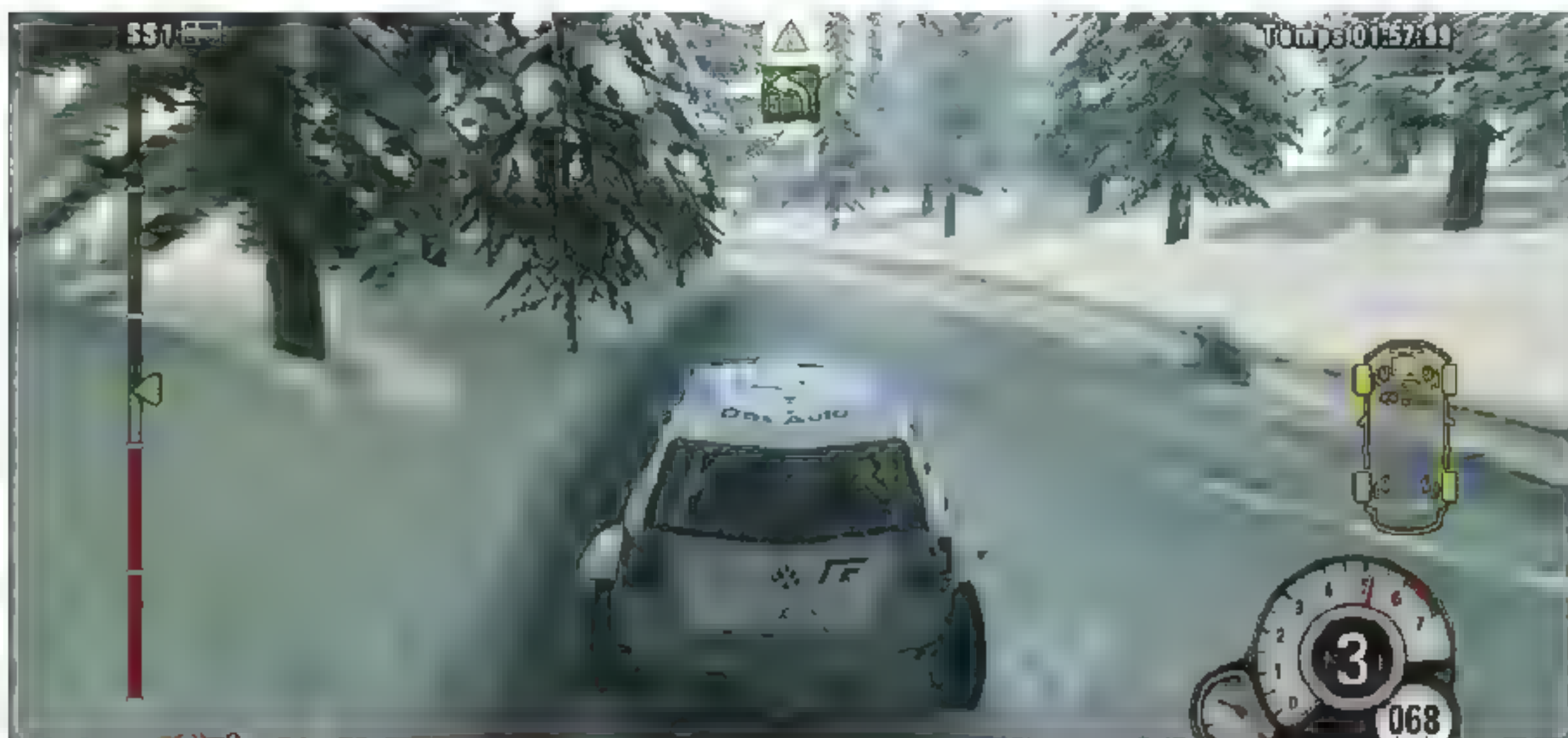
Avant même d'oser me lancer dans une spéciale avec la voiture championne du monde des rallyes, j'ai d'abord voulu faire un petit test



Il paraît que Loeb et Elena sont neuf fois champions du monde.



Si si, je vous jure que vous êtes dans un DS3 WRC!



Elle est pas sympa, ma Polo ?

« C'EST UN PEU COMME UNE DANSE. VOUS VOYEZ CE QUE JE VEUX DIRE ? NON ? MAIS SI. SI VOUS ÊTES DANS LE TEMPO, COMME EN F1 D'AILLEURS, VOUS LE SAVEZ TOUT SUITE. »

dans le mode Road to the Glory. Le principe est simple, vous participez à différentes épreuves dans le but de récolter des étoiles, d'essayer toutes les caisses et de progresser. Dès la première spéciale, c'est le cauchemar absolu ! Non seulement la bagnole se comporte n'importe comment, mais en plus, je me fais fumer par tout le monde. Et pourtant, je vous assure que j'envoie ! Grave même ! J'écoute attentivement Paul, mon copilote... Oui je sais, il s'appelle Paul. En même temps, on ne choisit pas ses amis. Mais peu importe le prénom de mon copilote, ce qui compte, c'est d'aller vite. Impossible, tout

simplement impossible, parce que ma voiture se comporte comme... je ne sais pas, en fait, mais pas comme une voiture, ça c'est certain. Et pourtant, je suis dans mon baquet, mon volant est calibré et normalement, j'avance. Mais là, rien, que dalle, maquach ! Pas grave, mon avenir est en F1. Pour ne pas mourir totalement la fête, je me dis que je vais aller rouler avec la caisse de Seb, la meilleure ! Ben, vous savez quoi ? Pareil. Non seulement la voiture se comporte de façon totalement irréaliste, mais en plus, je suis obligé de me cracher dans les mains pour espérer entrer dans

le top 10. D'un coup, ça va trop vite, et à peine je touche les freins, elle s'arrête net, ou alors l'arrière passe devant ! Aucune latitude, aucun moyen de s'exprimer, de ressentir la moindre chose. Paul balance les notes, je les exécute et rien de plus. Là, je me dis qu'il y a vraiment un problème, que je ne suis pas fait pour ça, finalement. Je ne suis qu'un pilote F1. Trop dur pour moi. C'est certainement pour cette raison que je vais rapidement retourner sur les circuits. Le rallye ? Plus tard, peut-être. En tout cas, lorsque Milestone ne sera plus aux commandes du WRC.

LOL

Le rallye est l'une des disciplines les plus intéressantes en sport automobile. La première fois que l'on a vu un « vrai » jeu de rallye, c'était *Colin McRae Rallye*. En effet, vous étiez seul en piste face au chrono. Depuis, nous en avons vu passer beaucoup, mais jamais un titre n'a suscité autant d'enthousiasme. À croire que le rallye ne trouve pas grâce aux yeux du jeu vidéo.



Après la publication de photos compromettantes de lui avec son canard en plastique dans une baignoire, Ash a des envies de meurtre. Si, si, c'est le scénario !



Un des nombreux finish, tout en délicatesse.



Une des cent beautés d'Arkedo : M. Lovalova, alien dont la tête épouse la forme d'un chibre turgescent.

Genre Metroidvania

Éditeur SEGA

Développeur Arkedo

Âge conseillé 10+

Site www.projecthellyeah.com

Prix Environ 13 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée
Coeur 2,4 GHz, 1 Go de RAM,
carte vidéo 512 Mo

Texte & voix Français

HELL YEAH! LA FUREUR DU LAPIN MORT

Jouer à *Hell Yeah!*, c'est comme entrer dans la tête de Walou : une choupitude colorée et goleri, mais qui cache une démente incurable, forgée à l'école de Jean Roucas

Porté par une SEGA convalescente, *Hell Yeah!* marque une (ré)orientation de l'éditeur vers l'arcade et la coolitude adulescente, deux de ses bases historiques. En apparence, le jeu a tout d'une vaine pochade singeant un *Metroidvania* [NLDR : pour les péceistes les plus hardcore, il s'agit d'une contraction de *Metroid* et de *Castlevania*]. C'est vrai, son gameplay ne va jamais plus loin qu'un schéma balisé : plateforme + exploration + un poil de run'n gun = un lapin squelette chargé de tuer 100 boss disséminés sur plusieurs tableaux immenses et interconnectés, et basta. Arkedo a pourtant réussi l'exploit de masquer son classicisme en tréfilant les

lobes les plus dégénères de son cerveau malade pour en faire un art. Pas besoin de connaître les frenchies et de depecer un rongeur avec eux (voir notre reportage page 52) pour réaliser que leur santé mentale est atteinte. Il n'y a qu'à voir ce qu'ils font subir à leurs boss, chacun ayant droit à un finish gore et débile, pour comprendre leur machavélisme à nous secouer de nres bêtes, voire de tendres souvenirs référencés.

Retro-Bunny

Plus qu'un pastiche, *Hell Yeah!* se déguste comme une madeleine cuisinée à la mescaline. Si le jeu s'éparpille parfois sur des features un peu chiches (le concept de l'île,

dérivé light d'un *Dungeon Keeper*, malheureusement sous-exploité), son gameplay est un hommage sensible à l'esprit eighties de la plateforme. Son lapin possède une inertie volontairement old school, qui n'est pas sans rappeler les premiers pas de *Rick Dangerous* ou de *Megaman* en leur temps, et qui s'adapte parfaitement au level design tortueux du jeu. On l'aura compris, le délire de *Hell Yeah!* n'est pas gratuit. Si le jeu reste à classer parmi les modestes, il se démarque par son talent psychédélique à nous remémorer, à coup de gaz hilarant, notre propre culture biberonnée au jeu vidéo depuis l'enfance.

IANOO

- Patte artistique et humoristique
- Musée psychédélique de l'arcade
- **Metroidvania** et gameplay solides
- Certaines features sous-exploitées
- Répétition de finish
- Baise de régime sur la fin

VERDIOT

15/20



Rassurez-vous : les combats sont automatiques et ne durent qu'une poignée de microsecondes.



Deux autres modes de jeux sont proposés, franchement limités.



On peut afficher des graphismes modernes, mais ils sont hideux.

Genre RPG chelou

Editeur Opus

Développeur MAQL

Âge conseillé 3+

Site www.halfminutehero.com

Prix Environ 10 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Un 386 du siècle dernier,
une carte graphique 16 couleurs,
un pad

Texte Français



HALF MINUTE HERO SUPER MEGA NEO CLIMAX ULTIMATE BOY

Mais, mais, mais ?! Qu'est-ce que ce truc pixelisé et cheap à crever fait dans les pages de tests ? Y avait plus de place dans les pages indé ?? Osef, c'est quoi ce bordel ?

Pas de paniquer les amis. Comme vous, j'ai tout d'abord eu cette réaction. *Half Minute Hero : Super Mega Neo Climax Ultimate Boy* (appelons-le *HMHSMNCUB*, pour simplifier) a une gueule de projet indé sans le sou, surfant sur la vague du pixel-art pour s'offrir une légitimité. Bref, il est le candidat parfait pour tous les trolls qui ne jurent que par les AAA. Mais bon, comme il est édité, il a sa place ici. Pre sorti sur consoles l'année dernière, *HMHSMNCUB* ramène sa sale tronche sur PC comme ça, sans crier gare. Et le plus surprenant dans tout ça, c'est qu'il est loin d'être intéressant. Le souci, c'est qu'il va falloir que je vous explique le concept en quelques lignes, sans m'arracher les quelques cheveux qui me restent

Sauver le monde, soixante fois de suite

Vous voyez les RPG japonais à l'ancienne, époque 8-16 bits ? Ici, c'est la même chose : votre avatar parcourt une grande carte, fait des rencontres de monstres aléatoires et gagne des niveaux automatiquement. À la fin de l'histoire, il affronte le grand méchant qui souhaite détruire le monde. Voilà, c'est tout. Ah si, une précision : il n'y a pas une, mais soixante quêtes principales, et vous avez à chaque fois trente secondes pour atteindre le boss et le vaincre. Normalement, vous devriez avoir un sourcil suspicieux levé, là, maintenant. Mais tout ça est plus simple que ça n'en a l'air : chaque niveau demande un peu de réflexion quant à la meilleure façon d'optimiser son temps pour terminer. . dans les

temps, justement. Visiter un village vous permet, moyennant finances, de gagner quelques précieuses secondes et d'acheter des potions ou de l'équipement. À vous de voir si vous préférez foncer vers le repaire du vilain, au risque de vous faire dézinguer, ou s'il est plus judicieux de lever quelques instants de plus. Au final, une seule chose compte : sauver le monde avant la fin du chrono. Ennuyeux ? Non, car on se prend immédiatement au jeu, d'autant plus que chaque mission est différente. Répétitif ? Inévitablement. Après une quinzaine de sauvetages à grande échelle, le concept s'essouffie. Du coup, comme beaucoup de ses pairs, *HMHSMNCUB* est à pratiquer à dose homéopathique.

JIKA

À retenir :

- Parfait pour de courtes sessions
- Bonne durée de vie
- Vite répétitif
- Il faut aimer les pixels bavés

VERDICT **13/20**



Parmi les défis d'entraînement, on retrouve de la passe à dix, du tir sur cible, des slaloms, mais aussi la fameuse tentative du milieu de terrain où il faut toucher la barre transversale.

Genre Sport

Éditeur EA Sports

Développeur EA Canada

Âge conseillé 3+

Site

www.ea.com/info/football/fifa

Prix Environ 50 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Core 2 Duo, 2 Go de RAM,
carte vidéo 512 MO

Texte & voix Français

FIFA 13

Hier, j'ai fait un foot. Avec mes courbatures, mon hématome sur le tibia et ma crampe au mollet droit, je suis physiquement incapable de quitter ma chaise de bureau. Ça tombe bien, je dois vous parler de *FIFA 13*.

La trentaine approchant, je pratique plus facilement le foot devant mon PC que dans la vraie vie. Bah ouais, jouer à *FIFA* ne devrait pas me causer de double fracture tibia-péroné. Au pire, je m'en sors avec des ampoules aux pouces. Mais j'y ai toujours survécu, jusqu'à présent. Et puis ce qui me plaît aussi, avec le jeu d'EA Sports, c'est que je peux jouer avec Xavi, Ronaldo et Rooney. Ça change de mes parties habituelles avec des confrères bedonnants dopés à la vodka. D'ailleurs, vous ai-je déjà raconté la fois où j'ai vu Jika sur un terrain de foot ? Il faisait l'arbitre, une bière dans une main, une merguez dans l'autre. Enfin bref... *FIFA 13* ! Le grand jeu que voilà ! Même si, à première vue, les changements par rapport à l'épisode de l'an dernier

paraissent minimes, ils existent bel et bien et apportent quelques apports non négligeables à la licence.

Le Tir du Tigre !

Déjà, le contenu s'est étoffé. Les modes de jeu sont plus appétissants, notamment les « jeux techniques » qui prennent la forme de défis accrocheurs et très relevés. En tout cas, moi, j'en suis raide dingue. Ça y est, c'est bon ? Maintenant que vous et moi avons la chanson des G-Squad dans la tête, j'enchaîne en confessant que j'aime bien le First Touch Control, cette innovation qui introduit un côté imprévisible (et parfois frustrant) au jeu. C'est moins robotique, on peut rater un contrôle ou une passe, juste par précipitation ou par manque de concentration. Ce qui est plutôt

réaliste, reconnaissons-le. J'adore aussi les nouveaux dribbles courts qui permettent de se la jouer Messi dans des petits périmètres. Pêle-mêle, je salue également les buts plus fréquents sur des patates jointaines, le mode Ultimate Team, ainsi que les retouches salutaires au niveau de l'intelligence artificielle globale. En revanche, je tiens à déverser toute ma rancune à propos de deux choses inacceptables. Les obstructions abusives que les arbitres ne sifflent jamais, déjà. Et surtout, le fait que je perde régulièrement des matchs en ligne contre des adversaires plus forts que moi. À ceux qui m'ont battu, me battent et me battront, sachez bien que je vous deteste au moins autant que j'aime *FIFA 13*.

DEEZ

Ça ressemble à du foot
Un contenu de fou
Des nouveautés qui claquent

L'arbitrage pas au top
Le ragequit en ligne
Il m'arrive de perdre

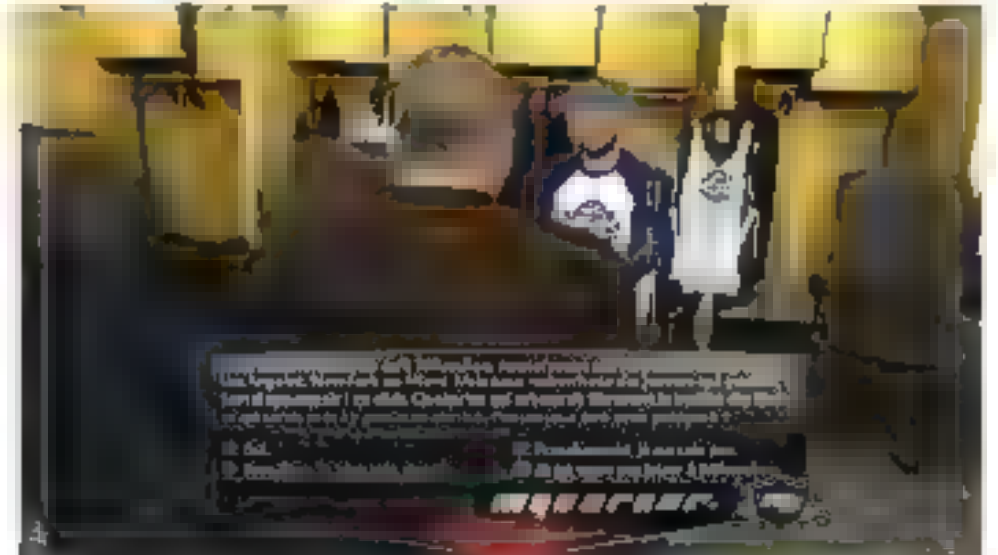
VENDIOT 17/20



Avant chaque match, on a droit à un joli clip accompagné d'une chanson piochée parmi des morceaux de Coldplay, U2, ou encore Rihanna.



Le pick & roll est toujours la base pour construire ses offensives.



Tous les General Managers croisés ont exactement la même nuque. C'est perturbant.

Genre Sport

Éditeur 2K Games

Développeur Visual Concepts

Âge conseillé 3+

Site

<http://2ksports.com/games/nba2k13>

Prix Environ 30 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Core 2 Duo 2,4 GHz, 2 Go de RAM, carte vidéo 512 Mo

Texte Français & voix Anglais

NBA 2K13

Si je ne mesurais pas 1 m 68, que j'étais adroit de mes mains et que je n'avais pas l'air con en short, je serais super fort au basket. En attendant de me réincarner en Shaquille O'Neal, je joue à *NBA 2K13*.

La première fois que j'ai tâté *NBA 2K13*, c'était il y a deux mois lors d'un match contre Kracoukas. Comme je n'ai pas pu le saluer, ni lui souhaiter bon vent au moment de son départ, je profite de ce test pour le faire. Beau joueur, je précise même que c'est lui qui a gagné le match. Il faut dire qu'il a assimilé plus rapidement que moi la nouvelle prise en main du jeu, notamment les dribbles assignés au stick droit ainsi que quelques autres réattributions de touches. J'ai été pris de court ! Sans ça, Kracoukas n'aurait jamais gagné, c'est évident. Malgré tout, je précise que ces changements, aussi mineurs soient-ils, sont plutôt probants et deviennent même naturels après une poignée de matchs et autant d'atermoiements.

Rap fantasy

À part ça, cet épisode annuel se contente de réciter ses gammes à la perfection, sans retouche fondamentale sur le fond. Sur la forme, en revanche, *NBA 2K13* s'est offert une seconde jeunesse grâce à Jay-Z. Le rappeur a –apparemment– donné son avis au sujet de l'interface et de la bande-son. Une bonne initiative puisque les menus sont vraiment jolis, tandis que les morceaux musicaux s'allient parfaitement à l'esprit NBA. Niveau sonore, c'est même le sans-faute puisque les commentaires de matchs (en anglais) se révèlent passionnants. Sinon, parmi tous les modes de jeu proposés (saison, association, play-off, ...), je veux surtout parler du mode Carrière où l'on incarne

un seul joueur sur le parquet. On commence par un match d'entraînement avant d'être drafté et de grappiller des minutes de jeu par-ci par-là. Entre deux matchs, on peut gérer sa popularité au sein du vestiaire, sa cote d'amour auprès du public, son équipement et ses choix de carrière, en allant par exemple pousser une gueulante dans le bureau du manager pour exiger d'être trade. Je trouve ça super immersif ! D'habitude, je ne suis pas fan de ce genre de modes dans les jeux de sport. Mais celui de *NBA 2K13* est tellement soigné et abouti que j'y ai déjà passé des heures et des heures. D'ailleurs, j'y retourne de suite, sans même prendre le temps de conclure ce test !

DEEZ

- On s'y croirait
- Ricoche en modes de jeu
- L'ambiance et les

- Chiant pour les anglophobes
- Le regard bovin des joueurs

VERDICT **17/20**



C'est moche dehors et c'est moche dedans aussi !



Vous pouvez choisir votre style de management entre trois profils de bôgosses.



Oser faire ça au XXI^e siècle, c'est vraiment coullu !

Genre Jeu allemand

Éditeur

United Soft Media Verlag GmbH

Développeur

Visual Imagination Software

Âge conseillé

USK ab 0 freigegeben (0+)

Site

www.oktoberfestmanager.com

Prix Environ 20 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Une grosse vessie

Texte Anglais

OKTOBERFEST MANAGER

Déjà, le concept d'un jeu pour gérer une fête de la bière, ça en impose. Découvrir qu'il est autorisé à partir de « 0 an » aux normes locales m'a définitivement décidée à demander la nationalité allemande

Comble du bon goût, le jeu a été livré à la rédaction avec deux sous-bocks collectors : ce n'est pas en France qu'on nous offrirait de tels goodies. Attention cependant avant de prendre rendez-vous à l'ambassade. La nationalité allemande, ça se merite. Il suffit de s'essayer à *Oktoberfest Manager* pour comprendre tout ce qu'implique une telle décision. Premièrement, les Allemands n'ont pas la même vision du monde que nous, c'est un fait. Lorsqu'on découvre l'abominable bourg de cubes encadrés par des cônes montagneux, on comprend pourquoi les développeurs ont attendu les années 1990 pour se mettre à la 3D. avant, c'en était

pas au point. Loin de s'arrêter en si bon chemin, le gameplay est tout simplement improbable : au lieu de survoler la map du bout de la souris comme dans n'importe quel STR standard, *Oktoberfest Manager* se base sur un système de navigation par double boussole et indicateur d'inclinaison : acheter son terrain relève déjà du challenge.

Du Prosil en numérique

Votre tente plantée, vous devez ensuite régler des détails essentiels comme choisir entre quatre sortes de bière et de poulets rôtis, trouver votre bonheur dans un répertoire d'animations ringardes et sélectionner la tenue de

vos Gretchen aux décolletés moelleux. Il en va de même pour le mobilier, avec un grand choix de WC et de tables aussi kitsch les unes que les autres. Mais pas question de jouer les decorateurs du mauvais goût version *Sims*, la mise en place est automatique. Un peu comme le grand n'importe quoi qui suit le coup d'envoi : il y a des indicateurs qui défilent si vite qu'on n'a pas le temps de les lire, des PNJ qui vomissent et la caisse enregistreuse qui fait rentrer les bénéfices à plein régime. Mon meilleur score se situe à l'avant-dernière place, après les concurrents dingés par l'IA, ce qui n'est pas si mal pour quelqu'un qui n'a rien compris.

KÉVINATOR



- Audacieux
- Instructif
- Bande-son (à l'accordéon)
- Artistique
- 100 % respect

• Pas de press tour

VERDICT

1664/20



Ah ! Le fog londonien, le gothic horror, Edgar Allan Poe, tout ça, quoi . Dans un autre temps, on appelait ça un cache-misère au clipping, mais là, attention, c'est culturel

Genre Aventure

Éditeur Focus Home Interactive

Développeur Frogwares

Âge conseillé 16+

Site www.sherlockholmes-the-game.com

Prix Environ 40 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée
Processeur 2GHz, 2 Go de RAM,
carte vidéo 256 Mo

Texte & voix Français



LE TESTAMENT DE SHERLOCK HOLMES

Pour nous autres siphonnés de l'investigation, Sherlock, c'est le patron. Ma passion du point & click, c'est à lui que je la dois. Celle des meurtres machiavéliques aussi. Mais je m'égare...

En matière de Petit Conan Doyle illustré, Frogwares a de la bouteille, même si sa série des *Sherlock Holmes* n'a jamais dépassé le divertissement secondaire, aux idées braves mais aux petits bras. Par son titre crépusculaire et son projet de destabiliser l'icône, cet épisode s'annonçait autrement plus ambitieux et surtout, bien mieux ripoliné que ses aînés. Mais, dans le fond, quoi de neuf, docteur Watson ? "Same old shit, but new", nous répondrait le médecin de son air débonnaire. Bien qu'agrémentée d'un nouveau moteur graphique, l'aventure enfila les décors clos sur eux-mêmes, où l'on fouille le moindre recoin pour y deceler

indices et casse-têtes à résoudre. À un détail près . Frogwares a eu l'extrême délicatesse d'implanter un système de variation des focalisations, laissant le choix entre vue subjective, vue TPS et vue point & click, très utile pour une perception différentielle du décor. Plus dommageable reste l'ajout d'un système sens qui, d'une simple touche, dévoile les indices passés à l'as. L'instinct du limier en prend un sacré coup, mais c'est facultatif, donc passons.

Le charme d'un cottage anglais

Frogwares a su emballer son enquête d'un vernis pimpant. Certains intérieurs caressent l'œil de leur

cachet british, le fog londonien est parfois palpable, la carte postale chatoyante de mille feux. Mais quand ça s'anime, ça se gâte. Les passages sombres (égouts, prisons) font l'effet d'un vomitif, les animations sont d'une rigidité anachronique et le doublage VF m'a rappelé mon propre stage lip sync à la MJC de Sarreguemines (les Lorrains comprendront). C'est dommage, car le scénario, qui jongle adroitement entre autopsies et séquences de déduction, donne la part belle au binôme Holmes/Watson, et s'avère une véritable réussite, malheureusement gâchée par tant d'indigence.

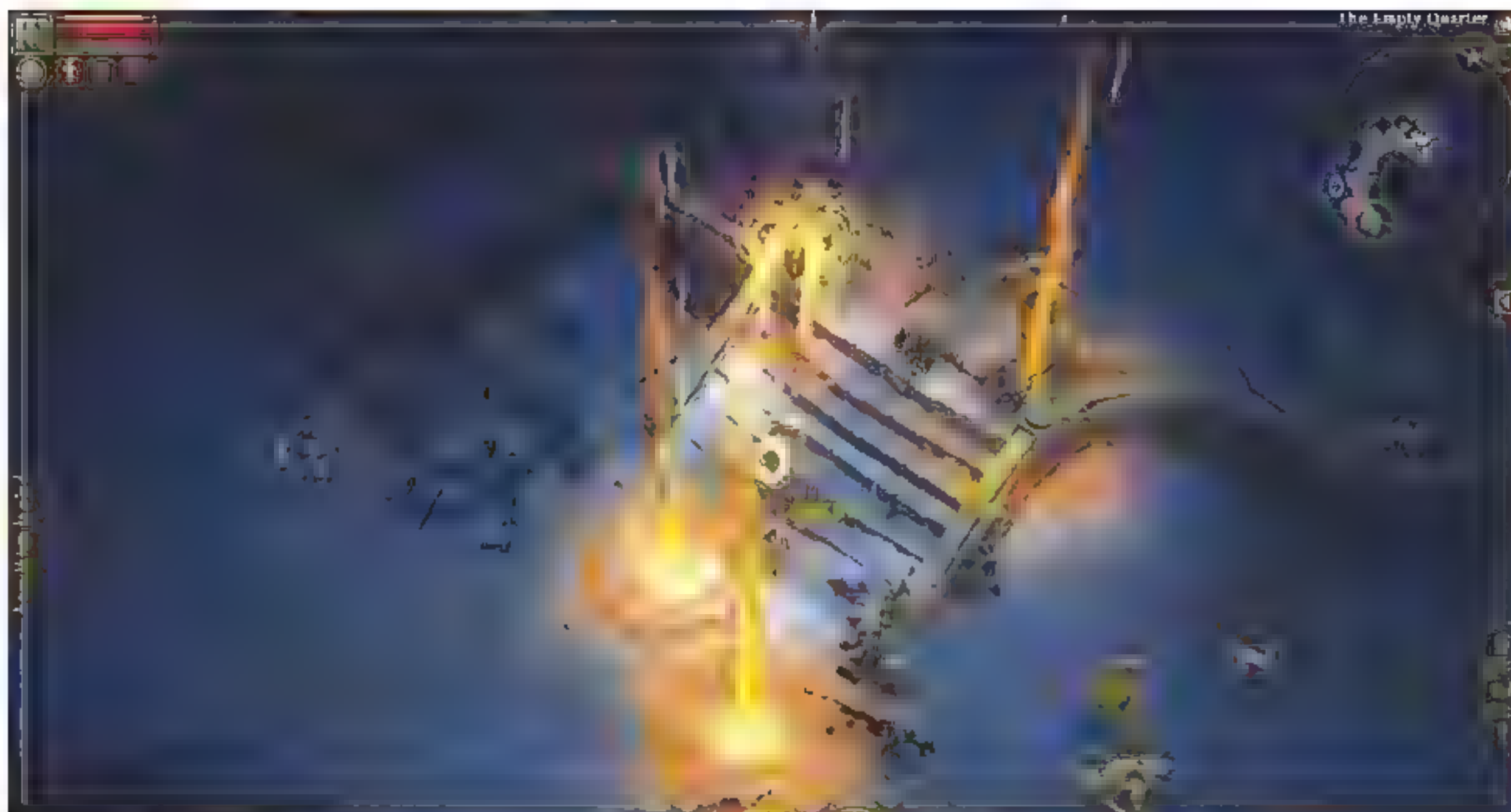
IANOO



- Un cachet esthétique
- Variété des enquêtes
- Buddy-movie

- Rendu technique fatigué
- Dialogues et doublages VF
- Challenge Inégal

VERDICT **12/20**



Des explosions, des coups critiques, de la fureur et de la fureur le hack'n slash résumé en une image.

Genre Hack'n slash

Éditeur Perfect World

Développeur Runic Games

Âge conseillé 12+

Site www.torchlight2game.com/

Prix Environ 20 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Core 2 Duo 1,4 GHz, 1 Go de

RAM, carte graphique 256 Mo

Texte & voix Anglais

TORCHLIGHT II

J'ai beaucoup réfléchi à la façon d'aborder cette critique de *Torchlight II*, car soit vous l'avez déjà fini, soit vous l'avez boudé parce que «tu comprends, *Diablo III* c'est vachement mieux». Du coup, je sers à quoi ?

Je me suis donc rarement autant retrouvé tiraillé entre deux envies : celle d'affirmer haut et fort mon amour pour le jeu de Runic, en taclant au passage les nombreux griefs de *Diablo III*. Et celle de calmer mon enthousiasme, en reconnaissant le classicisme de tout ça et, finalement, l'absence de prise de risque. Si je me souviens bien, lors de la bêta (numéro 255), j'avais écrit que *Torchlight II* est à *Torchlight* ce que *Diablo II* est à *Diablo*. Si je raconte souvent énormément de conneries, sur ce coup, je ne pense pas m'être trompé : tout, dans *TII*, rappelle le chef-d'œuvre de Blizzard, de l'ouverture du level design (qui devient très horizontal, alors que *Torchlight* était purement vertical)

jusqu'au système de gemmes et d'enchantelements, en passant par l'interface générale. Même l'acte deux donne dans le pu**in de désert, c'est dire.

Lutte d'idéologies

Cet aspect du titre est à la fois une force et une faiblesse : la mécanique est incroyablement bien huilée, peaufinée à l'extrême, rodée comme il faut. On se plonge dans *Torchlight II* comme on enfilerait une vieille paire de pantoufles chaudes et moelleuses, en se calant dans son canapé chéri, un pot de Haagen Dazs à portée de main (oui, j'aime parfois me cosplayer en Bridget Jones, et alors ?) Mais, d'un autre côté, *Torchlight II* surprend peu et ose

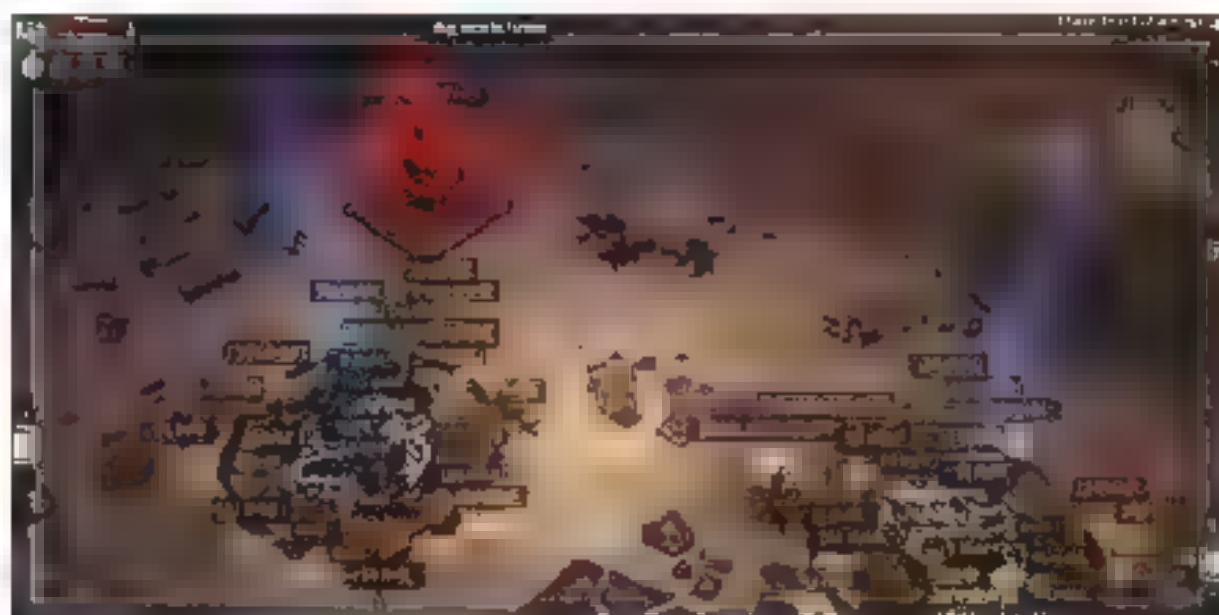
être un brin abrutissant sur la fin. Alors certes, vous allez me dire que c'est le propre du hack'n slash, d'être abrutissant et répétitif, mais ici, c'est particulièrement flagrant. Bon, je gais, je gais, mais j'avoue malgré tout avoir pris beaucoup de plaisir à sillonner les trois actes, peut-être même plus que dans *Diablo III*. Car, à un moment, il va falloir aborder le sujet : qu'on le veuille ou non, les deux titres sont forcément comparés. Et pourtant, ils sont tellement différents. Les ambitions ne sont pas les mêmes, les business models radicalement opposés, les directions artistiques à cent lieues l'une de l'autre. Mais, au fil des tests des confrères, des avis des joueurs et de la communauté, deux

- Bien équilibré
- Généreux
- À l'ancienne

- Trop bournin sur la fin
- Scénario prétexte
- Un peu d'audace, que diable !

VERDIOT

17/20



Le trezième mois est tombé, on va pouvoir manger autre chose que des pâtes !



Les boss et semi-boss sont très, très nombreux. Et ils font souvent très mal



Il faut m'expliquer pourquoi le deuxième acte d'un hack'n slash se passe toujours dans le désert. #marrre.

« TORCHLIGHT II PROPOSE UNE ALTERNATIVE CRÉDIBLE AUX DÉRIVES CAPITALISTES DE DIABLO III. »

campe semblent se dessiner celui des défenseurs de l'audace de Blizzard sur certains aspects de son dernier-ne et celui des « conservateurs », ceux qui saluent le respect dont fait preuve Runic pour le genre.

Choisis ton camp, camarade

Après avoir fait le tri dans mes sentiments, je pense clairement appartenir à la seconde catégorie. Car autant *TII* prend peu de risques sur bien des points (presque tous, en fait), autant il se montre généreux comme pas permis : le loot est parfaitement équilibré, les classes sont suffisamment différentes pour que le reroll

soit intéressant, la difficulté, sélectionnable dès le début, est mieux dosée (même s'il faut au moins jouer en vétéran pour avoir un peu de challenge) et le « new game ++ » permet de recommencer facilement une partie avec son perso haut level. Tout est souple, agréable, loin des contraintes d'un *Diablo III*. Alors certes, le camp adverse évoquera le fléau de la triche – étant donné que tous les avatars sont stockés en local –, le moteur graphique low cost qui ne tient pas la comparaison, ou encore le dernier donjon qui nous spamme tellement de monstres que l'on frôle l'indigestion. Mais je leur rétorquerai que l'on s'en fout un peu au final, car le plaisir est là,

simple, évident. Oui, c'est peut-être un argument à deux balles, mais quand on repense à la quinzaine d'heures passées sur un jeu avec un brin de nostalgie, c'est que le pari est gagné. Maintenant, que ce soit bien clair : *Torchlight II* ne révolutionne pas le genre, loin de là, et il aurait sans doute mérité d'être traité avec un peu plus d'audace. Mais il est suffisamment bien exécuté, équilibré et addictif pour proposer une alternative tout à fait crédible aux dérives capitalistes de *Diablo III*. On tient peut-être là le dernier grand jeu socialiste ! Venant d'un studio américain, c'est d'autant plus surprenant.

JIKA

À RETENIR

Annoncé comme une nouveauté majeure, le multijoueur de *Torchlight II* est finalement assez anecdotique. Votre avatar en solo peut se connecter à une partie en ligne via un menu de recherche de sessions ultra classique, ce qui, bien évidemment, ne peut qu'encourager la triche. Il ne reste plus qu'à looter uniquement avec des gens de confiance.



Genre Action-Aventure
 Éditeur Focus Home Interactive
 Développeur Cyanide
 Âge conseillé 16+
 Site www.oforcsandmen.com/
 Prix Environ 40 euros
 Sortie Disponible
 Configuration recommandée
 Processeur 2 GHz, 2 Go de RAM,
 carte vidéo 512 Mo
 Texte & voix Français

Le Silk Engine dans toute sa splendeur : regardez-moi ces plis de vêtements, ces ombrages subtils, ces peaux, chatoyantes de verdure !

OF ORCS AND MEN

Franchement, un orc, ça déboîte et pas que le crâne. Pendant des années, on a fait d'eux des barbares sanguinaires et des voleurs de poule. L'heure de la réhabilitation a sonné.

Dans un monde où l'humour de Walou serait passible d'hérésie, l'humanité décide d'éradiquer tout ce qui ne lui ressemble pas : orcs, gobelins, mages... tous doivent y passer. Mandaté par sa tribu de guerriers redoutables (et vachement soupe au lait), l'orc Arkhail n'a qu'une idée en tête : œil pour œil, crâne pour crâne. Épaulé par le goblin Styx, le voici lancé, prêt à désosser tout ce qui couine. En singeant de lourds traumas historiques, *Of Orcs and Men* ne rend pas fier d'être humain. Mais Cyanide nous avait prévenus : *Of Orcs and Men*

sera une relecture fantasy d'*Inglorious Bastards*. D'une norceur parfois malsaine, l'odyssée ne fait pas dans la dentelle quand il s'agit de traiter du génocide, c'est le moins qu'on puisse dire. C'est un vrai petit précis du martyr par le fascisme qui s'offre à nos yeux innocents, scarifiés par tant de cruauté.

Green is the new cool

Je sens que je vous ai collé le bourdon, là. Heureusement, le jeu est aussi, et d'abord, un buddy-movie assez drôle, qui joue parfaitement de ses antagonismes (l'orc caractériel et

sentencieux, le goblin chafouin et roublard). Il faut même avouer que je me suis laissé emporter par ces deux personnages, qui gagnent en ampleur à chaque ligne de dialogue. On reste dans l'image d'Épinal de la fantasy, mais l'identification est immédiate et chaque personnage reste assez insaisissable, presque trouble. D'autant que Cyanide a polishé sa mise en scène. Le Silk Engine, moteur crafté par le studio Spiders, aligne pratiquement le sans-faute. À ce titre, sa galerie de gueules vertes s'affiche comme l'une des plus « belles » (tant que la beauté

- Buddy-movie sombre et mature
- Réalisation soignée
- Certains combats inspirés
- Ça sent le RPG, ça a le goût du RPG.
- mais c'est juste là pour décorer
- Progression en couleurs

VERDIOT

13/20

se limite à la cicatrice et la crevasse purulente) vues dans un jeu. Juste une petite réserve concernant la pluie qui, quand elle dégouline des maisons, me fait le même effet qu'une fontaine Nature & Découverte : joli mais très surfait. Un défaut mineur, bien entendu. Si on rajoute à cette élégance plastique un lyrisme bouillonnant (je veux l'OST !), le spectacle semble rondement mené.

Zog-zog en demi-teinte

Rodé au jeu de plateau, Cyanide a choisi d'édulcorer ses postulats RPG pour une rythmique d'action syncopée. Ses combats, où l'on peut alterner entre deux styles (distant et furtif pour le goblin, dps/tank pour l'orc) en semi-temps réel, marchent habilement sur les pas de *KotOR*. Une fois dompté, ce système donne même lieu à de saisissants pics de tension. On balance



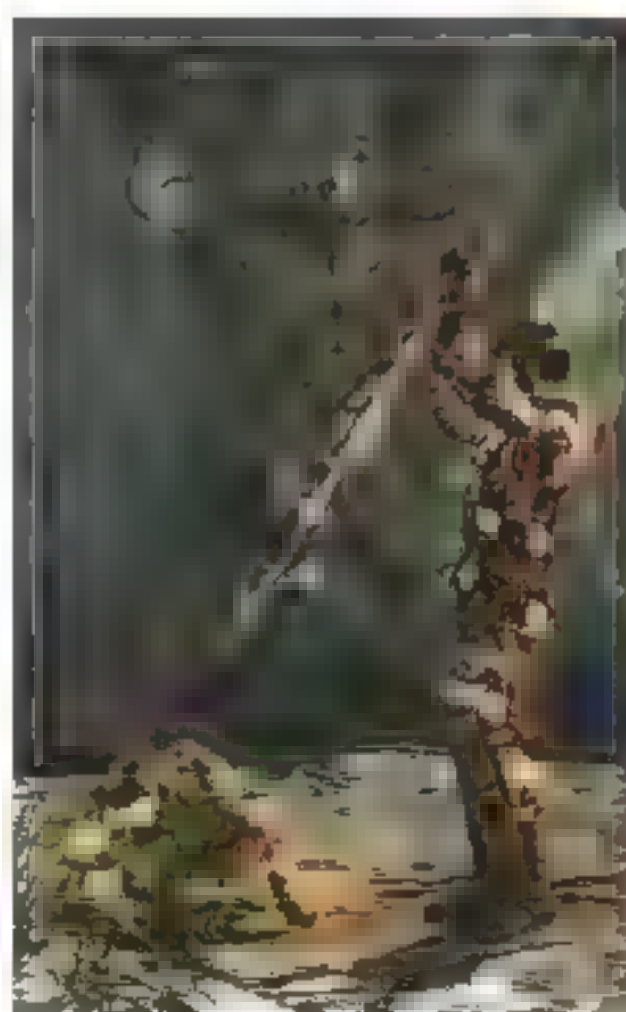
Quand il devient berserk, l'orc tape le premier venu, y compris son compagnon s. celui-ci se tient trop près.

« **OF ORCS AND MEN EST ATTEINT D'UN MAL PARADOXAL : C'EST UN EXCELLENT FILM D'ANIMATION QUI A OUBLIÉ QU'IL ÉTAIT UN JEU.** »

jusqu'à quatre ordres tactiques de suite, on passe à l'autre dans un effet ping-pong qui donne un mini soufflé épique à chaque duel. Si l'on compte une petite quinzaine d'actions par personnage, chaque combat a le don de renouveler la tactique, et il n'est pas rare de perdre lamentablement par indigence. Ajoutons à cela quelques handicaps intéressants (le berserk de l'orc, qui peut s'avérer particulièrement vicieux) et *Of Orcs and Men* pourrait presque se vanter d'être une approche originale et renouvelée du genre. Soit l'impression inverse devant sa progression, totalement desservie par une linéarité éreintante. Les quêtes ne sont qu'enfilades de couloirs, aux décors chatoyants mais vides (pas de loot ou presque). Tout est là pour faire joli : des échelles, des caisses à piller, des couverts. Mais tout reste désespérément insaisissable. Même combat pour l'infiltration : Styx peut se rendre invisible et assassiner silencieusement ses cibles, afin d'alléger les batailles à venir. Mais tout est tellement schématisé que le plaisir s'évapore vite. Pour ne rien arranger, le bestiaire, s'il profite intelligemment de chaque talon d'Achille (les chiens reniflent le goblin à des kilomètres,

le lanceur tient à distance l'orc par son allonge), reste tristement limité autant sur sa variété que sur son A. Le parti pris de simplicité n'est pas forcément le problème ici, mais bien le manque de soufflé de l'expérience ludique. Au final, *Of Orcs and Men* est atteint d'un mal paradoxal : c'est un excellent film d'animation, qui a oublié qu'il était avant tout un jeu.

[XXX]



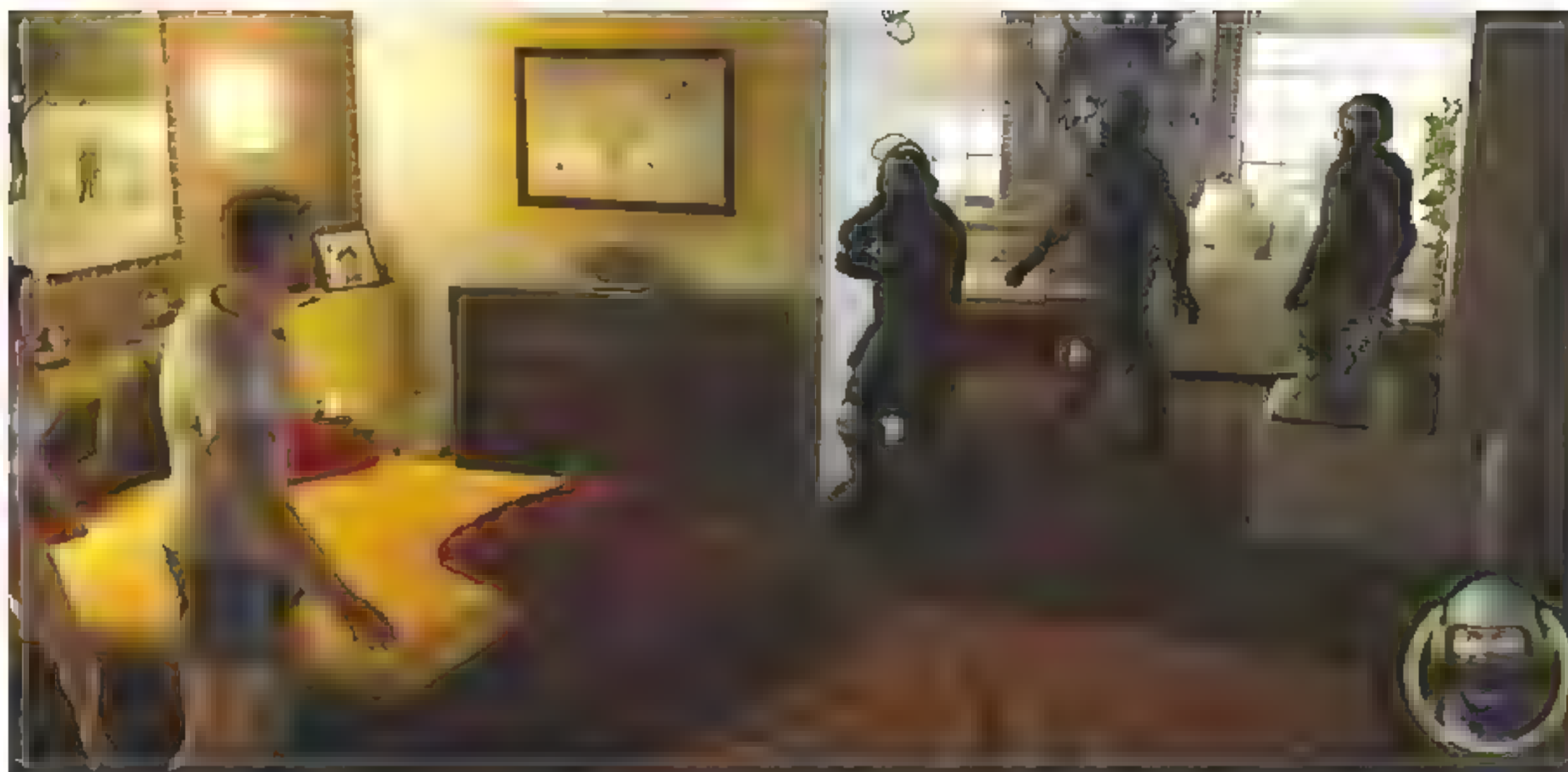
Certaines séquences d'éradication ne rendent pas fier d'être humain



C'est donc ça, le regard de la peur avant de se faire deboutauter.



La situation qui énerve : alors que j'assassine celui de gauche, celui de droite ne pipe mot.



Le SWAT version *Secret Files 3*, c'est à base d'un flingue pour trois. Vous noterez la pause coquine du gars du milieu, avec son jeu de jambes sensuel et ses mains timides.

Genre Point & click

Éditeur Deep Silver

Développeur Animation Arts
Creative GmbH

Âge conseillé Tout public

Site
secretfiles.deepsilver.com

Prix Environ 40 euros en boîte
et 30 euros sur Steam

Sortie Déjà disponible sur
Steam, le 28 novembre en boîte

Configuration recommandée
Pentium IV 2 GHz, 512 Mo de
RAM, carte graphique 128 Mo

Texte & voix Anglais (sur Steam)

SECRET FILES 3

Il faut parfois savoir faire preuve de reconnaissance pour rendre service à ses collègues. Ce mois-ci, j'ai décroché *Black Mesa*. Je me dévole donc pour tester le troisième opus de ce point & click made in Germany.

En l'an 48 avant JC, Ezo met le feu à la bibliothèque d'Alexandre. On se retrouve sur une moto, direction les noces de Barbie. Les démons débarquent, tout crame et on se réveille dans le lit de Ken qui se fait aussitôt embarquer par un détachement de *Counter-Strike* au rabais. Le scénario de *Secret Files 3*, c'est un peu comme si on lisait un livre en tournant les pages au hasard. Les énigmes ont également l'air d'avoir été jouées aux dés, ainsi qu'on le constate en restant coincé dans l'appartement de Ken... quelques jours. Hé oui, la clé des champs était planquée dans le bouquin qu'on ne pense évidemment pas à ouvrir. Ce n'est que le début d'une longue aventure calibrée pour nos avatars trempés dans du plastique. Et c'est plutôt laid et techniquement à la ramasse.

Les moches vantent la beauté intérieure

Pour ne rien arranger, le décor est littéralement tronqué par un sombre mélange de plans fixes et de plans mobiles couronnés de caméras mal placées. Les finitions laissent complètement à désirer à l'exemple de cette improbable traversée des dunes de Turquie à base de scrolling différentiel en textures photoréalistes en 2012, ça craint un peu, même dans un point & click. Seul Oncle Sam prétendra le contraire. Heureusement, il y a cette montaine amère-trame d'action sympa qui donne envie de s'obstiner un peu et de ne pas rendre le test avec juste un screenshot de la cinématique d'intro. Il ne faut pas s'enflammer non plus, *Secret Files 3* a été réalisé dans la patrie de *Demick* et ça se sent au niveau du rythme. Mais

de la même manière que *Demick* est parvenu, *Secret Files 3* pourra trouver son public. La preuve, on en est déjà au troisième épisode. Du coup, on lui colle un 13. Oui, je sais, on a déjà trouvé mieux comme argument.

KÉVINATOR



Toute l'essence du scénario de *Secret Files 3* en une image.

Scénario

Bande-son

Kitsch

Dialogues en anglais

Décors statiques

Pas beau

VERDIOT

13/20



Bon, sinon, comment ça va, vous ?



Moi tranquille, tranquille. J'ai pas à me plaindre.

Le tuto est en fait une campagne scénarisée à coups d'objectifs flous et bugges.

Genre Remake injouable
Éditeur Bohemia Interactive
Développeur Bohemia Interactive
Âge conseillé 16+
Site www.carriercommand.com
Prix Environ 40 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée
 Intel Core i5 ou AMD Athlon
 Phenom X4, 4 Go de RAM,
 carte graphique 1 Go
Texte Français & voix Anglais



CARRIER COMMAND GAEA MISSION

Un de mes cauchemars récurrents consiste à coller une sale note à ce que je considère comme un étron vidéoludique, et qui s'avère finalement être un jeu génial.

Des millions de lecteurs débarquent alors chez moi, volent mon édition collector de *L'Odyssée des Zoombis 2*, vident mon frigo et plantent ma tête au bout d'une pique. Cela va peut-être se réaliser, car j'ai détesté *Carrier Command*. Pourtant, à en croire l'avis des bêta-testeurs sur le Net, je passe visiblement à côté d'un chef-d'œuvre. C'est vrai que sur le papier, il y a de quoi s'enthousiasmer. Imaginez, en guise de terrain de jeu, un archipel d'une trentaine d'îles. Chacune possède une géographie et des caractéristiques uniques. Elles peuvent être spécialisées en défense, en production ou en exploitation, ces dernières générant des matières premières, très lentement.

Boire ou conduire

D'ailleurs, tout est lent, dans *Carrier Command*. Rien que le fait d'acheminer une unité depuis votre réserve jusqu'au front prendra mille ans. Outre votre sous-marin, vous aurez à votre disposition un maximum de quatre blindés amphibies (les « Walrus ») et quatre super hélicos de l'an 2000 (les « Mantas »), à équiper comme vous le sentez. Vous vous en doutez, avec aussi peu d'unités, les manœuvres sont primordiales. Sauf que voilà le pathfinding est le pire qu'il m'ait été donné de voir depuis *Dune II*, et je pèse mes mots. Même à quatre, vos Walrus perdront un temps monstrueux à manœuvrer autour d'un gravier, à faire des détours

absurdes, ou à se gêner les uns les autres pendant qu'ils se font tirer comme des lapins sous Lexamil. Heureusement, on peut en prendre directement le contrôle, comme dans ce bon vieux *Battlezone*. Et pour le coup, c'est plutôt plaisant, surtout que le moteur n'est pas dégueu. Sauf que passer son temps le nez collé au champ de bataille, c'est pas l'idéal dans un jeu de stratégie globale. Bon, après, ne perdons pas de vue que chez Bohemia, ils sont fortiches pour transformer des trucs injouables en chefs-d'œuvre à coups de patches bien costauds. Mais d'ici-là, je vous préviens, je ne vous laisserai pas me couper la tête sans me battre.

ENNE WALTON



- Démesuré et beau
- Ça rappelle *Battlezone*

- Pas de multi
- Le pathfinding
- Le pathfinding !
- Le pathfinding !!!

VERDICT



JEUX INDÉ

HAWKEN

MÉTAL HURLANT DE BEAUTE



**JASPER
BYRNE** 106

Sans grand mérite
confessionnel et de
jeu solitaire



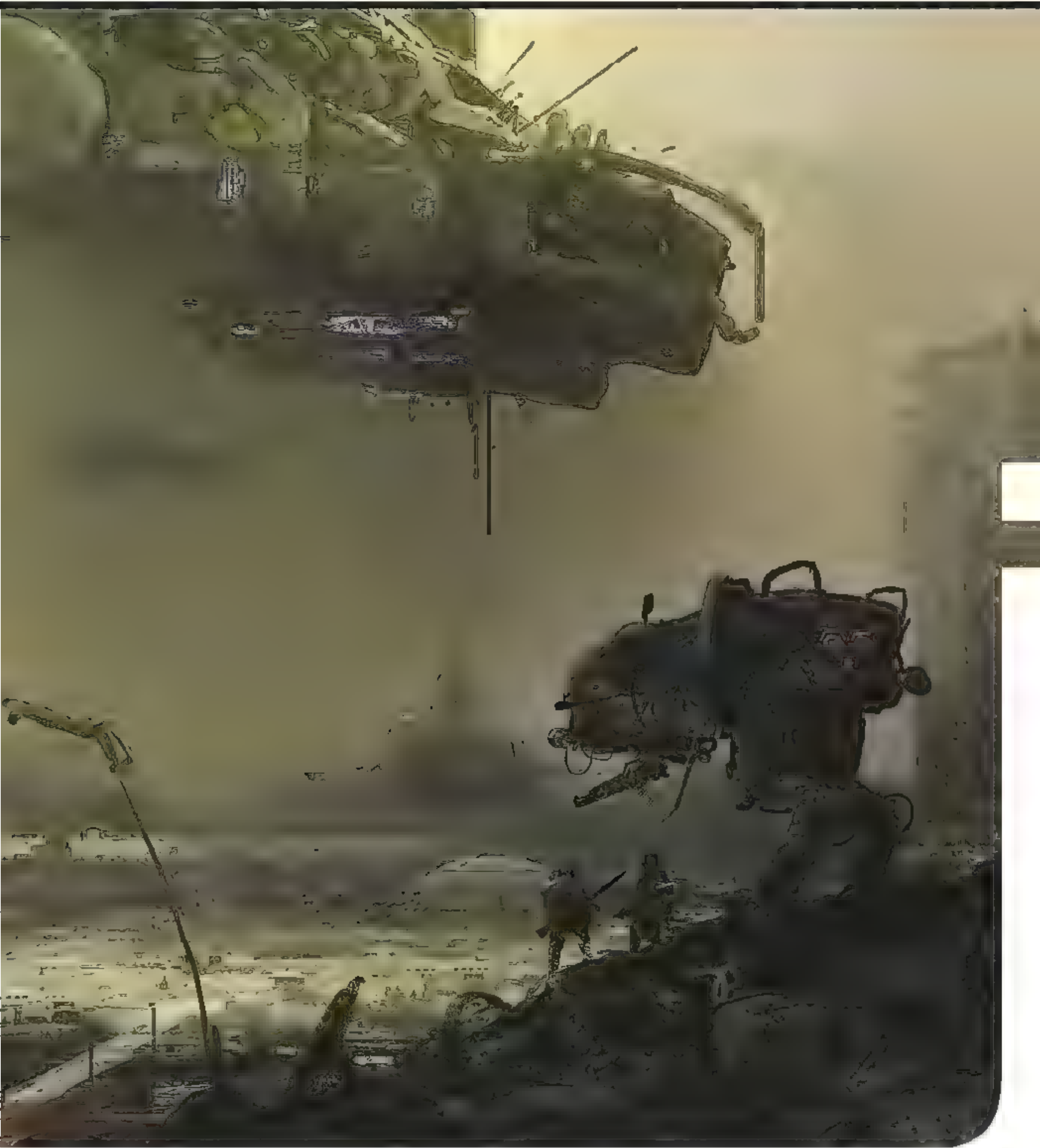
**FASTER THAN
LIGHT** 114

A ne luper sous
aucun prétexte



**TESTS
EXPRESS** 116

Quelques petites pénes
à ne pas rater





OPINION

PAR OSEF

La bande à Picsou

Mickey se dandinant pour fuir des creepers à la lumière du feu d'artifice pétaradant derrière le château en pierre rose. Y a pas à dire, la Minecon à Disneyland, on s'y voyait. C'est simple, lorsque les places pour ces deux jours de conférence *Minecraft* ont été mises en vente, nous étions à un clic de dépenser les 100 euros donnant droit au précieux sésame. Sauf que c'aurait été piquer la place d'un passionné alors que nous pouvions sagement attendre nos accès presse. De toute façon, il fallait en passer par là : en plus d'un reportage, nous voulions sortir l'artillerie lourde, un gros dossier, une interview de Notch, le créateur du jeu, bref un truc qui tabasse. Comme le coup de pioche rendu en retour par la joyeuse équipe de Mojang. Dans un e-mail reçu par une collègue d'*Écrans.fr*, et qui ne tardera pas à se pointer dans nos boîtes, ils nous expliquent avoir cette année « décidé qu'ils n'offriraient pas d'accès presse ». Avec des billets tous vendus, et l'impossibilité quoi qu'il arrive de planifier une interview, le signal est clair : Mojang ne veut plus de la presse qui l'a soutenu, et préfère vendre une dizaine d'entrées en plus. Notch devrait pourtant se méfier, avec une telle grosse tête, c'est son légendaire chapeau qui risque de disparaître.



Prison Architect ■ Prisonniers du temps

TRAFIC D'INFLUENCE

Sur le moment, cela m'a paru louche. Cartes, Valérie Damidot n'est pas l'experte du bon goût, mais coller des chiottes en plein milieu d'une suite parentale c'était quand même quelque chose. Et puis, le lendemain, tout est devenu clair. Nous avons eu droit à une publicité déguisée pour *Prison Architect*, le nouvel introversion Software, dont l'alpha est enfin sortie, au modique prix de... 30 dollars. Il faut dire qu'avec de telles exigences, et malgré la promesse du jeu complet à la fin le spot télé était obligatoire. Comment convaincre, sinon, tous ces joueurs hésitants ayant enfoncé leur carte bancaire dans un frigo cadernassé de peur de céder à l'appel du jeu ? C'est sûr, il fallait que Valérie passe par là, décroisasse les cellules, relègue les pyjamas oranges aux oubliettes et

recouvre les murs de rouge et noir. En plus, c'est pratique, en cas de bagarre, rien ne se tache. Face à ces arguments, ma carte a bien failli sortir de sa cachette, entre le paquet de gouda et de jambon, mais j'ai tenu bon. Ce qui n'est pas le cas de tout le monde. En 36 heures, le titre a dépassé les 1 000 ventes. Et en trois jours, ses 2 667 acheteurs ont réuni 100 000 dollars. Une bonne nouvelle pour les développeurs, qui ont sans doute fait gonfler leurs chiffres en snobant tous les mails de journalistes, mais qui auraient pu obtenir beaucoup plus s'ils n'avaient pas été aussi gourmands. Car on attend *Prison Architect* au tournant, c'est peu de le dire. Entre une thématique qui nous faisait déjà baver en jouant à *Theme Hospital* et un savoir-faire tout en propos sous-entendus d'*Introversion*, on voit mal comment le jeu pourrait ne pas être à la hauteur. D'ailleurs, à observer les premiers retours, il l'est. À la fois fun et dérangeant, il fera de nous des gestionnaires confrontés à la peine de mort, la surpopulation des prisons ou la baisse des budgets alloués à la prison. Tout comme *Deacon*, autrefois, nous faisait mitrailler des populations entières sous les cris de gamins. Vivement la liberté conditionnelle.

« ON ATTEND PRISON ARCHITECT AU TOURNANT. C'EST PEU DE LE DIRE. »

RÉSISTANCE !

On pourrait croire que reconnaître un troll n'est pas plus compliqué que d'enfiler ses chaussettes comme il se doit. Mais ce serait nier le potentiel machiavélique de l'un, et la capacité à se camoufler de l'autre. Car le troll, et non pas les chaussettes, est (parfois) malin. Alors qu'on l'imagine gros et poilu, voilà qu'il détourne l'attention de sa faible barbe et son embonpoint avec un chapeau digne de Jean Moulin. Un tour de passe-passe qui le transforme en défenseur des libertés alors qu'au fond... au fond, Notch, le créateur de *Minecraft*, ne peut s'empêcher de chercher des poux à tout ce qui bouge. Et en particulier à Microsoft dont le Windows 8 est à ses yeux « tres, tres mauvais ». Ainsi, le voilà qui degaine à nouveau : « Je viens de recevoir un e-mail de Microsoft, ils veulent que j'aide à certifier *Minecraft* pour Win 8. Je leur ai dit d'arrêter d'essayer de ruiner l'ouverture du PC » Avant de rajouter en bon gros gamin : « Je préfère encore que *Minecraft* ne tourne pas du tout sous Win 8 que de faire cela. Ça convaincrat peut-être

quelques personnes de ne pas passer à Win 8. » Et là, instruits par notre récent dossier sur Steam, vous criez au sauveur. Sauf que non. Notch aura beau refuser la certification, *Minecraft* tournera toujours sur les PC, mais ne sera simplement pas mis en avant sur la nouvelle interface pleine de carres. De la poudre aux yeux, donc, mais à force, on est habitués. La dernière fois, c'était avec les vilains du Xbox Live de Microsoft. Depuis, 4 millions d'exemplaires de *Minecraft* ont été vendus sur la console.



Pour un mec qui ne jure que par les cubes, Notch est quand même bien remonté contre les carres de Windows 8.

COMPIL'ACTION

Ah, vous pensiez que je ne vous voyais pas, derrière votre écran, guettant l'arrivée de chaque bundle pour nous le tweeter et ainsi ridiculiser notre lenteur à annoncer ces packs de jeux à petits prix. Vous aviez bien pris le coup, hein ? Les Humble Bundle, les Indie Royale ou autres Indie Gala n'avaient plus de secret pour vous ? Hé bien sachez-le, vous êtes totalement dépassés. Maintenant, l'indé à petit prix, c'est sur IndieGameStand.com qu'on le trouve. Toujours sans DRM, au prix que vous voulez et avec au passage un don à une association caritative choisie pour le développeur. La différence ? On change de jeux tous les quatre jours. Ce qui permet au passage de créer un bundle pour dix dollars, vous voilà avec votre jeu, le précédent, le suivant encore tenu secret et leurs bonus. C'est votre bibliothèque Steam qui va en prendre un coup.



Super France

Après avoir lu le test express d'*Hexagon* il y a quelques mois, les plus masos d'entre nous regrettaient sans doute la sortie de *Super Hexagon* uniquement sur iPhone et iPad. Attention, la douleur va donc être intense. Terry Cavanagh a affirmé vouloir se mettre à la version PC. Qui devrait sortir là, maintenant.

Steppes by steppes

Cette fois, je denonce au printemps, Jika n'en pouvait plus d'attendre un pont & dick avec des Mongols (non, quand même pas ceux-là. Ceux qui vivent dans les yourtes). Tout ça parce que des mecs de *S.TALKER* étaient au générique. Un pedigree expliquant sans doute que depuis sa prétendue période de sortie, Cradle n'a plus donné signe de vie. Jusqu'à aujourd'hui, et une promesse d'arrivée au dernier trimestre 2012. On va peut-être attendre de voir avant de relancer Jika.



Par le pouvoir du crâne ancestral

Récolter 127 000 dollars en une journée, c'est facile. Il suffit de s'appeler Tom Hall et de sortir de son hibernation en se rappelant avoir bossé sur *DOOM* ou *Wolfenstein 3D*. Puis de s'adjoindre les services de la copine de son pote John Romero, Brenda Brathwaite, bien connue pour avoir signé... euh... du pas très top *Dungeons & Dragons* sur consoles. Enfin, lancer un Kickstarter. Et l'appeler « An Old School RPG », parce que pour le titre non plus, on n'a pas d'idées, mais « old school », c'est hyper vendeur. Bref, vendre du vent et attendre les pigeons.

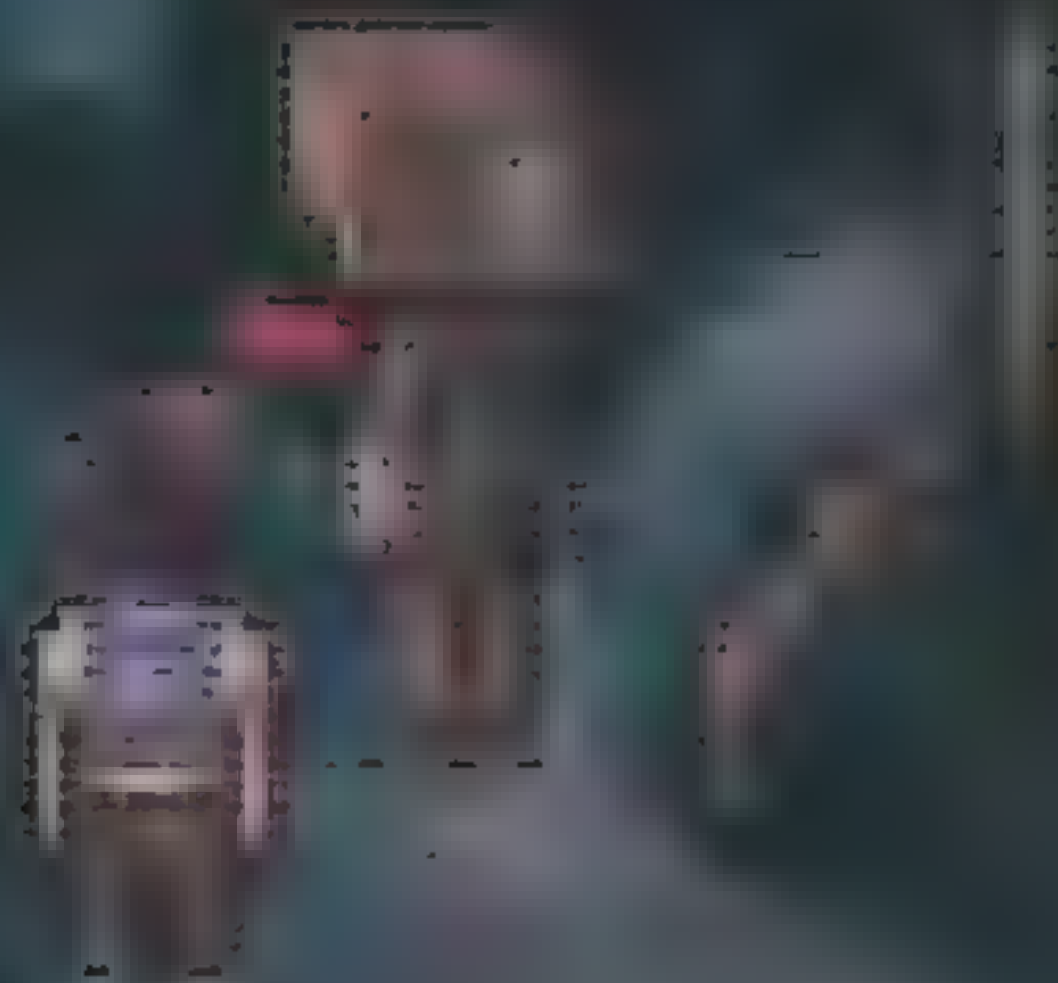




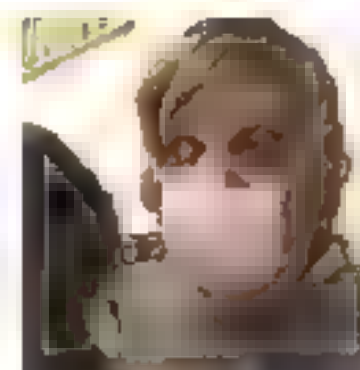
“

JE SUIS UN CONTROL
FREAK, J'AIME TOUT FAIRE
PAR MOI-MÊME.

”



Jasper Byrne
Unique membre de
Superflat Games



I WILL SURVIVE (ALONE)

De tous les game designers, Jasper Byrne représente peut-être la figure ultime du créateur solitaire, sans dieu ni maître. Charmant, l'homme est à l'image de son dernier jeu : fragile, romantique, et terriblement humain.

Joystick : Vous étiez au Fantastic Arcade ?

Jasper Byrne : Oui, j'ai présenté *Lone Survivor* au public. C'était aussi pour rencontrer IRL des développeurs que je connaissais uniquement online. J'ai passé pas mal de temps avec Cactus (*Hotline Miami*). On a pas mal picolé... C'est fou qu'un mec de cette trempe ne réussisse pas à percer plus que ça. Je suis si content qu'il puisse enfin sortir son jeu. Je suis son développement depuis le début. J'apparais même dedans !

Ah oui ?

J.B. : Je voulais être un mec qu'on tue, il n'a pas voulu ! (rires) Je lui ai écrit quelques morceaux. Du coup, je joue un chanteur dans un bar. Le jeu est incroyable. Il donne une ampleur à quelque chose qui pourrait juste être ridicule.

Revenons sur vos débuts. Comment êtes-vous arrivé dans le jeu vidéo ?

J.B. : J'ai commencé jeune. À 8 ou 9 ans, je trébuchais déjà le ZX Spectrum de mon père. En 95, j'ai sorti mon premier jeu sur Amiga : *Keith's Quest*. C'était un jeu d'aventure, qui n'a pas marché. Peut-être parce que les gens n'avaient déjà plus d'Amiga ! (rires) Dès qu'Internet s'est démocratisé, je l'ai mis en open-source. C'était long et pénible, mais j'ai senti qu'il y avait quelque chose. Puis je suis allé en fac et je suis passé à autre chose. À force d'aller en raves, je

me suis intéressé à la musique électro et je suis devenu DJ de drum'n'bass. Pendant dix ans, j'ai travaillé sous un label, j'ai sorti des disques. C'était une autre vie : je voyageais beaucoup, je vivais la nuit. Mais je continuais à bidouiller mes jeux, comme un hobby thérapeutique. Un jour, j'ai appris que mon père était mourant. Je suis rentré en Angleterre pour m'occuper de lui. Quand mes dernières économies y sont passées, j'ai dû retrouver un travail. J'ai présenté une démo au studio Frontier Development, qui m'a engagé. J'ai commencé en tant que designer graphiste, sur un jeu qui s'appelait *Kinectimals*...

C'est à vous qu'on doit le design de *Kinectimals* ?

J.B. : En partie, oui ! (rires) Je suis resté là-bas 2 ans et demi. À côté, je continuais à travailler sur mes jeux. J'ai fait notamment *Soundless Mountain II*, un remake, disons un demake, plutôt, de *Silent Hill II*. J'ai réalisé qu'il y avait une scène pour l'indé désormais, et qu'on pouvait peut-être en vivre. De toute façon, je ne me plaisais plus chez Frontier. Travailler sur Kinect, c'était génial au début. Mais quand on est passé sur le projet *Disneyland Adventures*, où tu te balades dans un parc d'attraction, j'ai perdu le mojo. À cette même époque, j'ai réussi à vendre mon autre jeu, *Soul Brothers* à Adult Swim, une plateforme de jeux gratuits.

À ce stade, j'en étais déjà à la moitié de *Lone Survivor*. Avec l'argent de *Soul Brothers* plus mes indemnités de licenciement, je me suis lancé en solo. Un après, j'ai fini *Lone Survivor*.

C'est un besoin, de travailler seul ?

J.B. : Je veux être le seul à décider du droit de vie ou de mort sur mes projets. Si je déprimais chez Frontier, c'est à cause de ce manque d'autonomie. Peut-être aussi que je suis un control freak, j'aime tout faire par moi-même.

Comment avez-vous fait pour tenir financièrement ?

J.B. : J'ai tenu un an. Le jour où *Lone Survivor* est sorti, je n'avais plus un sou. C'est la pression financière qui m'a poussé à terminer le jeu, sinon j'y passais facilement un an de plus. J'avais prévu tout une série de décors différents, des rues, un hôpital... Mais, au final, je crois que je préfère cette fin abrupte, dans une rue déserte. Elle maintient un sentiment de vide. Et puis, honnêtement, j'avais tiré le concept jusqu'à la corde.

Vous avez une méthode de travail, ou est-ce différent pour chaque jeu ?

J.B. : Il y a toujours trois étapes. D'abord créer une image, une mockup de ce à quoi ressemblera le jeu. La seconde, c'est imaginer une musique qui accompagnerait cette image. >>>



Soul Brothers, ou la révision du bouddhisme selon Jasper Byrne.

>>> Le troisième, c'est le thème que je veux aborder. Souvent, c'est ce thème qui vient en premier. Il peut se passer beaucoup de temps avant que je commence à travailler le gameplay. Le plus important c'est : « Qu'est-ce que je cherche à dire avec ce jeu-là ? » La difficulté, c'est de rendre cette question fun et jouable. Prenez *Soul Brothers* : c'est un jeu de plateforme où vous jouez une âme qui se reincarne dans divers personnages pour résoudre des énigmes. Il y a une relation au bouddhisme, du moins une vision personnelle de ce que peut être le bouddhisme en jeu vidéo. Ce n'est pas juste pour le plaisir d'empaler de mignons animaux sur un pic !

Un jeu est-il un vecteur d'expression personnelle ?

J.B. : Complètement. Des fois, les jeux se contentent de flatter notre nature de gamer,

et n'osent pas se confronter à la nature humaine. Je ne dis pas que les jeux où ça explose de partout ne sont pas cools. Perso, j'adore *Vanquish*, par exemple, parce qu'il pousse l'exercice jusqu'à l'absurde ! Mais l'écriture d'un jeu doit être en corrélation avec ce que vous faites à l'écran, elle doit puiser dans d'autres univers.

On utilise souvent les termes « pixel art » ou « lo-fi » pour parler de vos jeux. C'est une démarche artistique ou c'est plutôt dû à des raisons économiques ?

J.B. : Hum... Un peu des deux. Ça vient d'abord des contraintes techniques. Dans *Lone Survivor* j'ai poussé mes compétences en 2D aussi loin que je le pouvais. Mais ce n'est jamais « pour faire rétro », c'est vraiment un choix stylistique. Je m'oppose complètement à cette idée de différence qualitative avec le mainstream. Ça reviendrait à dire que la peinture réaliste du XVII^e siècle est plus belle que l'art moderne, c'est ridicule. Je ne dirais pas non plus que je fais du lo-fi. Je mets beaucoup de temps dans mes sprites, chaque pixel est lui-même constitué de 4 ou 4x4 pixels. Ce qui m'intéresse, c'est d'aller à la limite de ce que la technique permet.

Vous travaillez toujours avec le même middleware ?

J.B. : J'ai créé un logiciel maison, codé avec Blitzmax, qui est un bon compromis pour la création de sprite. En plus, Blitzmax est



Soundless Mountain II, qui reprend trait pour trait l'aventure de *Silent Hill 2*.



Le prochain projet de Byrne, un dungeon crawler, n'a pour le moment pas de titre.

cross-platform, c'est un langage plus simple à utiliser que Game Maker. Je suis pour des outils qui vont au plus simple. Programmer en C++, ça ne m'attire pas du tout.

Venons-en à Lone Survivor. Comment le projet est-il né ?

J.B. : Il faut remonter à *Amnesia*, un projet de point & click que je préparais depuis plusieurs années. Le jeu se déroulait au Japon, il avait une histoire très complexe, basé sur l'enfermement quotidien du héros. Puis je suis tombé sur *Yume Nikki*, un RPG japonais axé sur les mêmes thèmes. C'était flippant, même nos fins se ressemblaient ! J'ai préféré abandonner le projet, le faire évoluer vers un survival horror. Comme je n'avais rien sorti depuis des mois, je me suis imposé une contrainte de simplicité. Au départ, ce devait être un jeu de zombie. L'idée était simple : un flingue, du zombie, une ville abandonnée. Puis les thèmes d'*Amnesia* ont contaminé le processus. L'idée de lutter avec la répétitivité du quotidien a pris de plus en plus d'ampleur et le décor s'est progressivement réduit à un immeuble.



Un des mockups de ce que devait être *Lone Survivor* au départ.



Annesia, le point & click abandonné qui a servi de tremplin à Lone Survivor

Le jeu paraît très personnel, presque intime...

J.B. : Je m'en rends compte seulement maintenant. Je pense que mes derniers jeux sont liés à l'histoire de mon père, son long combat contre le cancer. Ça a été une période très étrange pour moi, qui a forcément affecté ma façon de travailler. Maintenant que je vais mieux, je vois avec recul que *Lone Survivor* tourne autour de cette obsession : ne pas accepter la perte d'un être, même quand celui-ci est parti depuis longtemps.

La musique est incroyable, elle provient de ce même état émotionnel ?

J.B. : Absolument. Il m'arrive très souvent de créer une musique selon l'humeur du moment. Souvent, quand je construis

Shapes et *Everyday Shooter* que j'aime aussi beaucoup. Certains game designers m'ont confié que leur grande angoisse, c'était de trouver la bonne musique. Du coup, ils ne le faisaient qu'à la fin. C'est bizarre, pour moi, ça vient presque en premier.

La force du jeu, c'est son minimalisme, qui crée un sentiment de peur diffuse...

J.B. : Le jeu veut moins provoquer une peur qu'un sentiment de mal-être et de paranoïa face au monde. Il n'y a pas beaucoup de jump scares, ça ôte souvent toute tension. J'aime beaucoup Lynch pour ça. Chez lui, une angoisse peut naître d'une absence de musique, ou d'un bruit environnemental qui commence doucement et se répète en écho, pour ne mener nulle part. Mais ton imagination a fait le reste.

« LONE SURVIVOR VEUT MOINS PROVOQUER UNE PEUR QU'UN SENTIMENT DE MAL-ÊTRE. »

un niveau, je suis pris d'un état d'âme particulier. C'est là que je me rue sur mes instruments pour composer dessus. Ma musique conditionne beaucoup de choses, y compris mes dialogues, que j'écris en dernier. La beauté du jeu vidéo, c'est qu'une musique peut presque devenir un gameplay. Je m'identifie beaucoup à un compositeur comme Akira Yamaoka (*Silent Hill*). J'ai appris qu'il avait eu son mot à dire sur le design général du jeu, ce qui n'a rien d'étonnant. Il y a peu d'artistes dans ce genre, sauf Jonathan Mak, le créateur de *Sound*

On pense aussi à L'Antre de la folie et à Silent Hill, forcément...

J.B. : Oui, tout à fait. Je considère qu'il est important que le jeu vidéo s'inspire d'autres sources pour parler du monde. Mais, pour autant, je ne voulais pas les copier et faire du fan-service. C'est le souvenir de ces expériences que j'ai voulu reproduire. *Silent Hill* est un pilier fondateur : c'est un jeu créé à partir de rien, avec une telle profondeur psychologique. Ça m'attriste de voir que le jeu vidéo, surtout mainstream, n'a pas su suivre cette voie.

Le jeu se vit aussi comme une expérience, où vous jouez avec nos perceptions...

J.B. : Je voulais que le joueur vive et ressente le jeu comme un humain et non plus comme un joueur. Ça commence avec la relation avec l'avatar, qu'il faut nourrir et faire dormir. En fait, rien n'oblige à le faire, il peut tenir.

Ah bon ? Je me suis fait avoir...

J.B. : C'était voulu. Je voulais encourager cette envie de le faire, qu'elle vienne presque comme un réflexe. Quand on joue, on a tendance à maximiser tout ce qu'on fait, c'est libérateur. Mais on peut passer d'un extrême à l'autre. Observer les gens jouer à *Lone Survivor*, d'un point de vue moral, c'est passionnant.

Comment avez-vous géré le succès de Lone Survivor ?

J.B. : Pas très bien, en réalité. Faire un jeu représente une telle somme de travail que, une fois fini, on a juste envie de prendre du bon temps, ou alors de repartir sur du neuf. Le fait de devoir défendre le jeu et en faire sa promotion, c'est pas mon truc. Après avoir terminé *Lone Survivor*, j'étais dans un tel état de fatigue que j'ai frôlé la dépression nerveuse. Quant au succès, je ne m'y attendais pas, honnêtement. Financièrement, ça ne fait pas de moi un millionnaire, mais ça va beaucoup mieux. Je suis tranquille pour travailler sur le prochain, sans peur au ventre. À moins que mes deux prochains jeux ne soient des catastrophes industrielles, je resterai indie jusqu'à la fin de ma vie.

Parlez-nous de vos projets pour l'avenir...

J.B. : En ce moment, je travaille sur un *dungeon crawler*. C'est la première fois que je travaille sur un environnement 3D. En fait, le jeu sera la combinaison de cinq anciens prototypes que j'avais lâchés : il y aura de la plateforme, du shooter, etc. Sinon, je continue de faire de la musique avec des amis, sous mon propre label.

Vous avez le temps de jouer ?

J.B. : De temps en temps. Je ne joue pas trop aux jeux indés. Non pas par conviction, mais j'ai besoin de jouer sur un écran de TV, pas sur un écran d'ordinateur, ça me rappelle trop le boulot (rires). J'ai énormément joué à *Dark Souls* cette année. Ce jeu m'obsède tellement qu'il a inspiré mon prochain jeu. C'est un vrai chef-d'œuvre.

PROPOS RECUEILLIS PAR IANOO



Dans ce décor au charme minimaliste, il s'agit de capturer des silos de missiles, qui enverront leurs torpilles vers la base ennemie.

Genre Combats de Mechas / Développeur Adhesive Games / Site www.playhawken.com/ / Sortie 12 décembre 2012

HAWKEN

Il était beau, il sentait bon le post-apo, mon Mech à moi. Pinaise, je viens de réaliser mon rêve : mélanger Patricia Kaas et Gainsbourg dans un chapô dédié au jeu vidéo. Je peux mourir en paix.

BÊTA

Sans être révolutionnaire, *Hawken* est une sacrée cure de jouvence pour le genre. Son identité visuelle est si poussée qu'on lui pardonne presque son manque d'innovation en termes ludiques.

Je sais pas vous, mais selon moi, les combats de Mechs, c'est une valeur qui se perd. Je ne parle pas de castagne masculine en fight clubs (où *Walou* excelle dans les coins sombres de la capitale), mais bien de robots. La lente agonie des *MechWarriors* nous ferait presque oublier l'âge d'or de ses débuts, des *Shattered Steels* et autres poids lourds du genre. Si *MechWarrior Online* continue d'errer dans les limbes des calendes grecques (comme mes articles promis à Jika), il faudra sûrement compter sur un outsider, découvert en mars 2011, pour relancer la machine. Développé par les indé angelinos d'Adhesive Games, *Hawken* pourrait s'imposer comme le nouvel horizon du genre online, en mode

free to play de surcroît. Plutôt discret depuis sa première apparition, *Hawken* a enflammé la sphère des amateurs, anxieux d'attendre une probable boudruche. Ce premier contact fut long à arriver, mais il aura tôt fait de faire taire pas mal d'appréhensions.

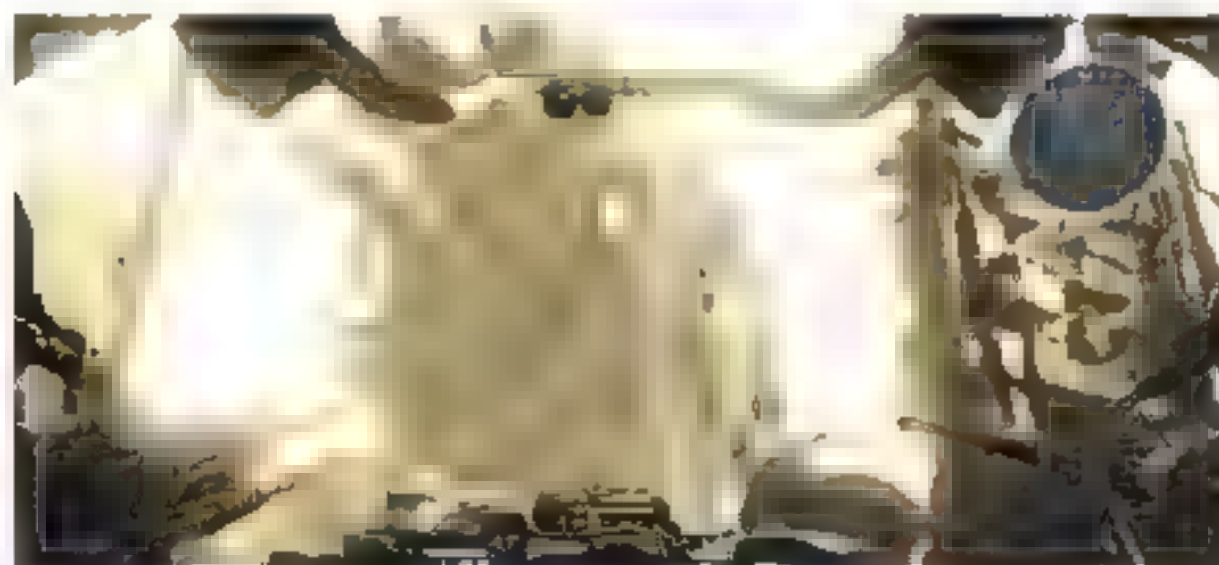
Métal hurlant de beauté

Sur cette bêta étaient disponibles trois maps et trois modes (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture de zone). Passé un didacticiel nous enseignant les joies du straff et de l'aéropilote sur poids lourds bipèdes, on passe aux tableaux de customisations. Inutile de s'attarder sur cette partie : *Hawken* semble honorer sagement les règles du genre, sans rien chambouler. Les pros de la simulation mécanique

seront peut-être déçus de ne pouvoir trifouiller jusqu'au moindre piston de la bête, comme aimerait le faire ce bon Lol quand il teste le degré d'humidité de sa clim de F1 (il saurait me convaincre que c'est vital). Le mantra du jeu est clair : ouvrir le genre au plus large public. Armé d'un Mech préétabli (parmi une douzaine de configurations) on plonge direct dans l'action. Et là, c'est la claque sur les rétines. Les screens ne mentaient pas : *Hawken* est le plus beau jeu de Mechas, doublé du plus beau jeu indé free to play donné à ce jour. On peut sincèrement perdre quelques secondes à reluquer chaque détail animé du mastodonte, autant que les décors post-apo hyper-détaillés et dantesques qui se dressent au loin. Les gars d'Adhesive



On peut se faire réparer tranquilou par son compagnon drone-mécanicien



Magique, n'est-ce pas ?



Selon les développeurs, les cités futuristes ont été inspirées des mégapoles asiatiques.

« ON SENT LE POIDS DE LA MARCHÉ, LES PISTONS QUI S'ACTIVENT, LES JOINTS DE CULASSE QUI SUITENT. »

Games réussissent à poser une patine unique sur une identité déjà bien rôdée. Dans une cité futuriste balayée par les sables radioactifs, l'air semble parasité de poussière, ce qui donne un grain très sensible à l'image. Mine de rien, on réussit à nous faire ressentir la réalité, presque tactile, d'une atmosphère post-apocalyptique. Mais il faut se ressaisir car le joueur d'en face est déjà passé par cet état et n'attendra pas que vous rembobiniez votre langue en bouche pour vous atomiser la face. Encore une fois, clap clap à Adhesive : les mouvements des Mechs sont puissamment physiques. On sent le poids de la marche (différent selon la classe choisie), les pistons qui s'activent, les joints de culasse qui suintent et donnent cette

inertie si particulière à la jouabilité. Y a pas à dire, *Hawken* est un véritable bijou d'incarnation, malgré toute la modestie qui l'accompagne.

En terrain connu

Côté gameplay, on reste dans un registre bien plus classique. L'architecture des maps, aussi fouillée soit-elle, ne sert que de décor à de grosses échauffourées qui tachent, et les objectifs de mission ne changent pas du tout venant actuel. Seul bon point : la coopération est largement encouragée et gratifiante entre joueurs d'une même équipe (jouer seul devient vite suicidaire), ce qui donne de grands moments pyrotechniques. Malgré toute la lourdeur de ses bestiaux, la maniabilité reste non seulement

instinctive mais diablement nerveuse. On en oublie presque qu'on pilote un lent tas de ferraille et on se surprend même à réaliser des arabesques dignes des patineurs sur glace que nos manies adorent regarder le dimanche après-midi. À l'évidence, *Hawken* ne semble pas là pour révolutionner un gameplay. Mais il réussit à le domestiquer en douceur, et à lui ôter toute rigidité et hermétisme. Son expérience sensitive est telle qu'on ne peut que s'enthousiasmer d'un projet qui, sans les moyens d'un triple-A (seulement 9 personnes auraient travaillé dessus), parvient à rendre la philosophie « du coup de canon-Flac dans ta gueule » aussi conviviale que subtile.

WIKI

En plus des modes Deathmatch classiques, *Hawken* possèdera deux modes supplémentaires (dont un qui reste encore secret), puis (si le jeu marche) un mode Horde en coop, le tout sur huit cartes différentes. Impossible de savoir ce que représenteront les contenus payants optionnels en revanche.

Genre Combat médiéval / Éditeur Steam / Développeur Torn Banner / Site www.chivalrythegame.com/ / Sortie Disponible (normalement)

CHIVALRY : MEDIEVAL WARFARE

Le Moyen-Âge est souvent vu, à tort, comme une période obscurantiste et barbare. Erreur : jamais l'art de la mise à mort n'a été aussi raffiné qu'à cette époque. La preuve avec *Chivalry*, où cinq touches sont nécessaires pour contrôler son épée.



Guerrier, conquérant, chevalier : les trois classes sont plus ou moins rapides et protégées.



Les archers sont carrément bannis des duels.

Avec de l'enthousiasme et une pointe de menace dans la voix, Savonfou m'avait promis : « Tu vas voir, c'est super, c'est la suite d'un mod Source, on se bat à l'épée et tout, et puis ça a été financé via Kickstarter, ça va forcément te plaire. » Oui, il a raison le Savon, *Chivalry* c'est super. Mais ce qu'il a oublié de me dire, c'est qu'il fallait que je me prépare à prendre fessée sur fessée. Tout commence pourtant à la façon d'un bête Deathmatch, ou, sur certaines des six maps, à la façon d'une mission plus scénarisée. Des épées, une vue FPS... Moi qui suis passé à côté du mod original, ça m'a surtout rappelé *Dark Messiah*. Du moins pendant les quatorze premières secondes.

Boucherie Chivaline

Parce que très vite, j'ai dû remonter la chaîne de l'évolution jusqu'à mes ascendants céphalopodes pour tenter d'enchaîner coups d'estoc, de taille ou ces coups verticaux, la, qui ont sûrement un nom ngolo mais

qui m'échappe présentement. Sans parler de la teinte, du combo, du coup de pied, de la parade, du dash du guerrier, j'en passe et des plus ardue. Et pas question ici de rouer l'adversaire de coups jusqu'à ce qu'il y en ait un qui passe votre barre d'endurance ne vous le pardonnera pas. Alors on se pose. On observe. Et éventuellement, au détour d'un Deathmatch pas trop surpeuplé, on prend des bretteurs en flagrant délit de détournement des règles du jeu. Parce que plutôt que de se jeter

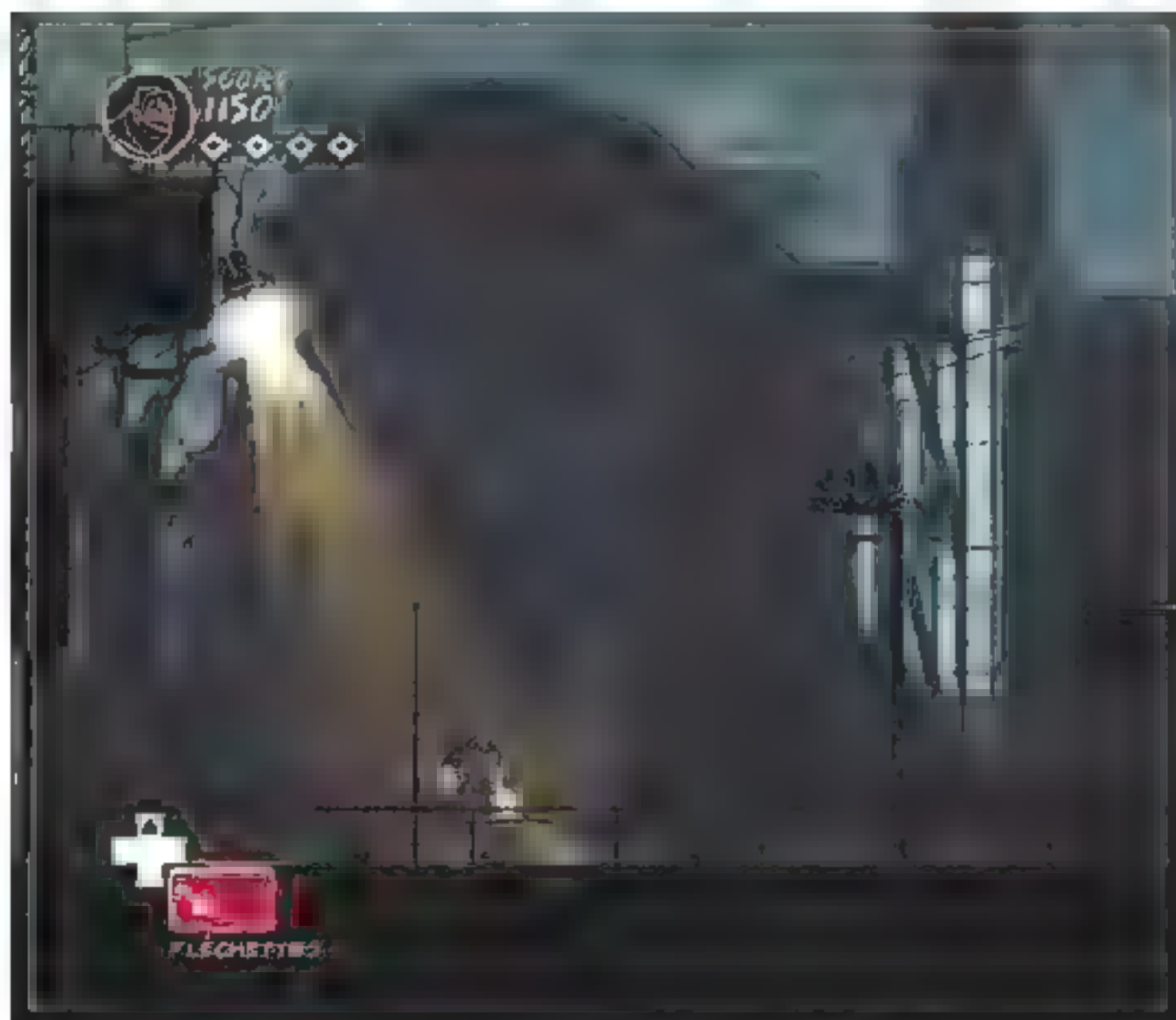
dans la mêlée, certains préfèrent se battre en duel, et gare à ceux qui ne respecteraient pas l'étiquette. Ici, on se salue, on se respecte, et on la joue parfois même un peu roleplay. Le vrai mode « duel » promis par les développeurs est encore absent, mais il sera intéressant de voir si, à l'avenir, ce genre de combat prendra le pas sur les mêlées un peu boumées. Mais même s'il y a encore du boulot (sur le tuto notamment, ou les boucliers), tout ça est déjà bien propre.

ETIENNE WALDUI

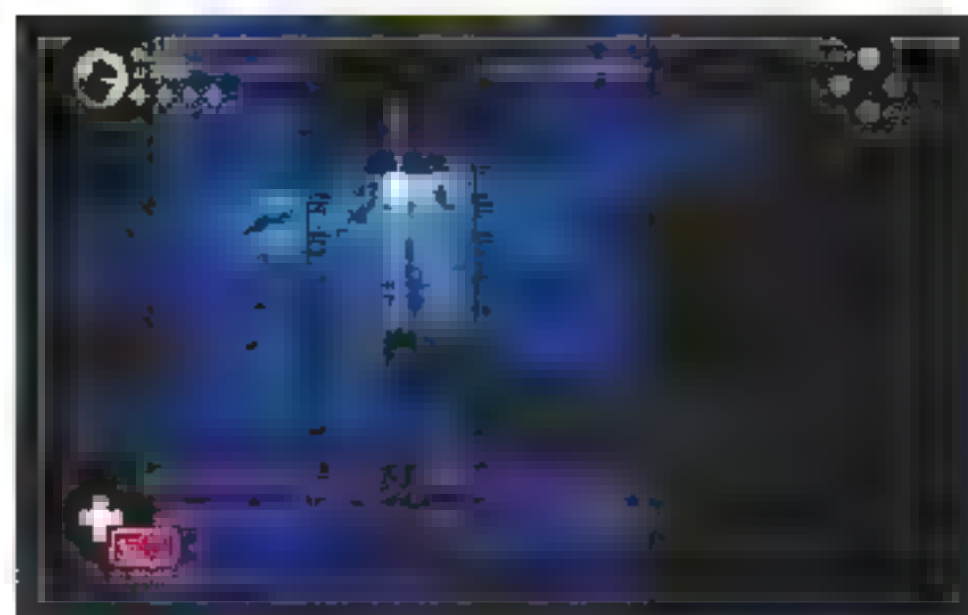


BÊTA

Humiliant au début et pas beaucoup moins ensuite, *Chivalry* est autant un jeu qu'une science. Heureusement, jusqu'ici, la communauté est étonnamment sympathique.



Il ne le sait pas encore, mais ce soldat va mourir pour avoir fixé un nid d'oiseau.



Un guerrier à bouclier, ça se distrait en restant planqué.



Genre Infiltration

Éditeur Microsoft Studios

Développeur Klei Entertainment

Âge conseillé 16 ans,
ou CAP boucherie en poche

Site www.markoftheninja.com

Prix Environ 15 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée
Processeur Double cœur 2 GHz,
1 Go de RAM, GeForce FX+ ou
Radeon 9500+

Texte Français & voix Anglais

MARK OF THE NINJA

L'assassinat en capuche, il n'y a que ça de vrai. Mais bon, Altair et Ezio ne nous en voudront peut-être pas de prendre aussi notre pied aux côtés de tatoués cagoulés.

Depuis *Deus Ex Human Revolution*, je ne peux plus le nier, les conduites d'aération, c'est ma passion. Un engouement de chaque seconde dont je partage la beauté toutes les semaines avec ma psy, dans un bureau heureusement dénué de grilles à faire sauter. Nous en sommes d'ailleurs arrivées à une conclusion : tout cela ne vient pas de mes fructueuses études d'architecture, mais bien d'un plombier de mon enfance et de ses tuyaux. Du moins, c'est sa théorie. Moi, ce que j'y vois surtout, c'est qu'il suffit de me filer une bouche d'aération pour que les phases d'infiltrations se transforment en DLC d'exfiltration. Sans aucune exception. Qu'importe, en effet, que le chrono tourne, que mon arrivée derrière la cible ait été parfaite et silencieuse, ou que cela ruine les

objectifs fixés, il faut que je prenne le conduit en sens inverse pour voir où il me mène. Ce qui explique sans doute mon addiction pour *Mark of the Ninja*. Entre les assassinats à perpétrer parfaitement, les objets à retrouver et les objectifs secondaires à respecter, tout est fait pour justifier mon sale penchant.

Sure, he can

Mi-Adam Jensen, mi-Ezio Auditore, notre héros ninja, contaminé par une encre lui offrant des super-pouvoirs de perception, mais le poussant vers la folie, est d'ailleurs un vrai pousse-au-crime. Collant aux murs et au plafond comme un chewing-gum sur une chaussure, doté en bonus d'un grappin, il ne peut que chercher le meilleur recoin pour découper sa cible. Et affoler au passage un compteur qui permet, ô

magie, de débloquent de nouvelles prises. L'ensemble s'avère on ne peut plus challenging, volant près de neuf heures aux explorateurs de tuyaux – une quinzaine aux perfectionnistes – avec en fin de jeu un mode ardu à débloquent, mais seulement quatre ou cinq aux gros sagouins qui déciment tout ce qui bouge à l'arrache. Mais ces derniers trouveront pourtant aussi leur compte tant le titre est soigné. Graphiquement impeccable, il joue sur l'ombre (rendant le ninja invisible aux yeux de tous) et la lumière, mais aussi sur le champ de vision du héros, plongeant dans l'obscurité ce qu'il ne peut pas discerner. Quitte à vous faire parfois sauter droit sur un soldat caché dans un angle mort. Et on se demande pourquoi j'aime les tuyaux.

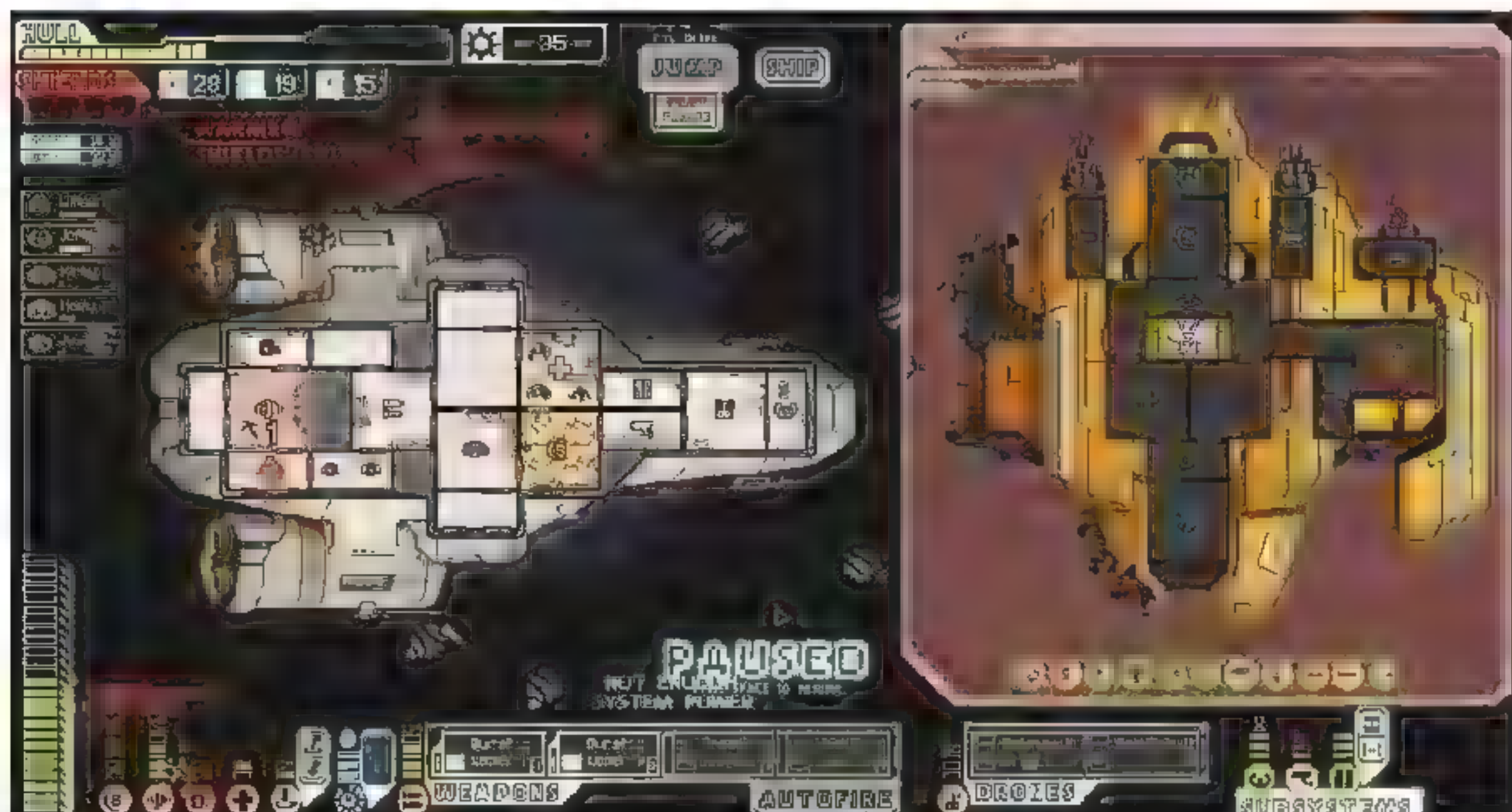
DSEF



- Superte en tous points
- Joli catalogue d'ennemis
- Scoring et bonne durée de vie
- Niveaux rejouables indépendamment

- Sous-titrage au lance-pierre
- Quelques bugs sans importance

VERDICT **10/20**



Ce n'est pas évident pour un non-initié, mais un certain nombre de petits détails dans cette image vous hurlent que vous courez à la défaite.

Genre *Rogue-like*

Éditeur Subset Games

Développeur Subset Games

Âge conseillé

Trois années-lumière

Site www.ftlgame.com/

Prix Environ 10 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Processeur 2 GHz, 1 Go de RAM, carte graphique 128 Mo

Texte & voix Anglais

FASTER THAN LIGHT

Entre la bataille navale et la séance de coups de fouet, *FTL* pourrait bien vous réconcilier avec le *Rogue-like*. Ici, on meurt, on recommence et on re-meurt, certes, mais on s'amuse toujours. Et on rêve aussi.

HANGAR. Premier jour à bord du Joystick. J'ai fait la connaissance de JK, le commandant de bord, et de Dizz, le fou de la gâchette en charge de la salle d'armes. Moi, je m'occupe des boucliers. Notre mission : prévenir la Fédération de l'assaut que préparent les rebelles. Nous précéons d'ailleurs la vermine de peu. Il n'y a pas une minute à perdre.

SECTEUR 1. Un combat contre un Autoscout nous a permis de dessiner notre stratégie : nos missiles, qui passent à travers les boucliers adverses, bombardent les défenses, tandis que nos lasers réduisent les canons au silence. Notre périples a toutefois bien failli tourner court, à cause de l'explosion d'une mine à l'arrière de l'appareil. Nos instruments

étant parasités par une nébuleuse proche, nous n'avons dû notre salut qu'à la présence d'esprit de Dizz, parti inspecter lui-même les dégâts. Nous avons aussi embauché Caldwell, un Rock aussi lent que résistant.

SECTEUR 2. Là encore, une nébuleuse balafrait la carte de navigation : cette fois, nous l'avons contournée. Faute de missiles, chaque combat est exceptionnellement périlleux : nous accélérerons. Un calcul qui pourrait nous coûter cher plus tard ces systèmes peu dangereux sont normalement l'occasion idéale de faire le plein de matériel.

SECTEUR 3. Au cours d'un combat tournant à notre avantage, un esclavagiste nous a offert un de

ses hommes. C'est ainsi que nous accueillons Mullett à bord, un bricolo génial, comme tous les Engi. Le reste du secteur ne nous a pas posé de problème.

SECTEUR 4. La ferraille collectée depuis notre départ nous aura servi à améliorer notre vaisseau. Nous avons investi ce qui restait dans un téléporteur. Dès le combat suivant, il nous permet d'envoyer Caldwell à l'abordage de l'ennemi, pour détruire les drones qui rendent nos missiles inutiles. Une technique redoutable. Pour nous en prémunir, nous dépensons de la ferraille pour améliorer nos portes.

SECTEUR 5. Nous avons perdu Caldwell lors de l'exploration d'une

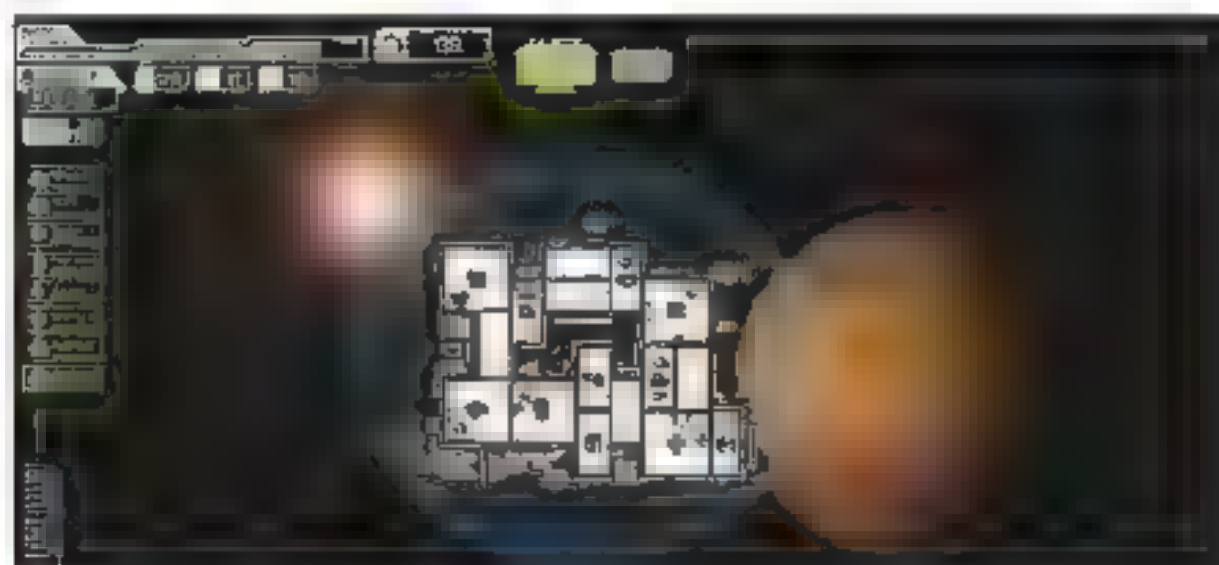
- Une narration soignée
- La gestion de l'équipage
- Les musiques

- Très dur, forcément
- Du gros pixel
- Pas assez de détails pour remplir cet encadré

VERDIOT **17/20**



Ce screen est essentiellement là pour vous prouver que j'ai débloqué le vaisseau rock.



J'ai failli battre le boss avec cette forteresse volante. « Faillir » s'entendant au sens le plus strict.



Ces boucliers impenetrables ne peuvent être pénétrés par les missiles. D'où leur nom.

« NOUS AVONS CONTENU LES FLAMMES PENDANT QUE LES SURVIVANTS SE CLOÏTRAIENT DANS LA CABINE. »

base scientifique pleine d'araignées géantes. Nous avons aussi affronté un Scout rock en duel. Un combat d'une violence extrême, en orbite autour d'un soleil en éruption. Les Rocks ont disparu lorsque nous étions sur le point de les abattre. Nous avons tout juste eu le temps de sauter vers le système suivant avant qu'une nouvelle éruption ne nous achève.

SECTEUR 6. Nous avons retrouvé les Rocks, eux aussi en piteux état. Impressionnés par notre ténacité, ils ont promis de nous envoyer un de leurs vaisseaux [NDLR : il y a ainsi huit vaisseaux à débloquer], de remettre notre coque à neuf et d'améliorer sa résistance. À deux doigts du naufrage quelques instants plus tôt, nous voici

remis à flot ! Plus loin, nous avons recueilli Charlie, un Rock perdu sur une planète inhabitée. Malheureusement, un abordage rebelle aura eu raison de Dizz. Et notre fuel se tant.

SECTEUR 7. En panne au milieu du vide, nous sommes ravitaillés in extremis par un vaisseau Engi. Mais surtout, nous avons connu une défaite anglante contre un gigantesque bombardier Mantis. JK y a perdu la vie en tentant d'éteindre un incendie. Nous avons finalement contenu les flammes en ouvrant grand les écoutilles pendant que les survivants se cloîtraient dans la cabine de pilotage. Mullett et moi avons bien failli y rester. Pourtant, il est temps de prendre la route vers le secteur 8, le dernier de notre longue

route, où il nous faudra encore repousser l'immense vaisseau amiral rebelle avant qu'il n'atteigne la base de la Fédération.

ÉPILOGUE. Bon, sans surprise, le boss de fin m'a mis une branlée monumentale. Cette partie était de toute façon mal engagée. Et pourtant, je joue en facile. Mais *FTL*, c'est ça : un *Rogue-like* exigeant et imprévisible, accessible et bien foutu, qu'on prend plaisir à recommencer, encore et encore, en flirtant parfois déraisonnablement avec le danger. Un must have si vous aimez le genre. Un must have aussi si vous ne pigez rien à ce que je suis en train de vous raconter.

EDMUND WALKER

À RETENIR

À BLOC JEAN-FLOCH
Avec cette idée idiote du journal de bord, je n'ai pas la place de vous parler de la gestion de l'énergie. Elle est pourtant au cœur du jeu : quand vous améliorerez votre vaisseau, vous devrez aussi veiller à avoir assez d'énergie pour alimenter chacune de ses pièces, sous peine d'être confronté à des choix cornéliens du type : « Vais-je désactiver mes boucliers, ou priver mon équipage d'oxygène ? »



SNAYKE

Les périodes de vaches maigres donnent parfois lieu à de bien étranges comportements. Anar, il n'est pas surprenant de se voir conseiller le plus logiquement du monde de manger de préférence son chat, plutôt que celui du voisin. Dans la mesure où ce n'est pas ledit empêcheur de dormir avant quatre heures du matin qui vous le suggère, et même si vous ne voyez pas le rapport avec les vaches, votre

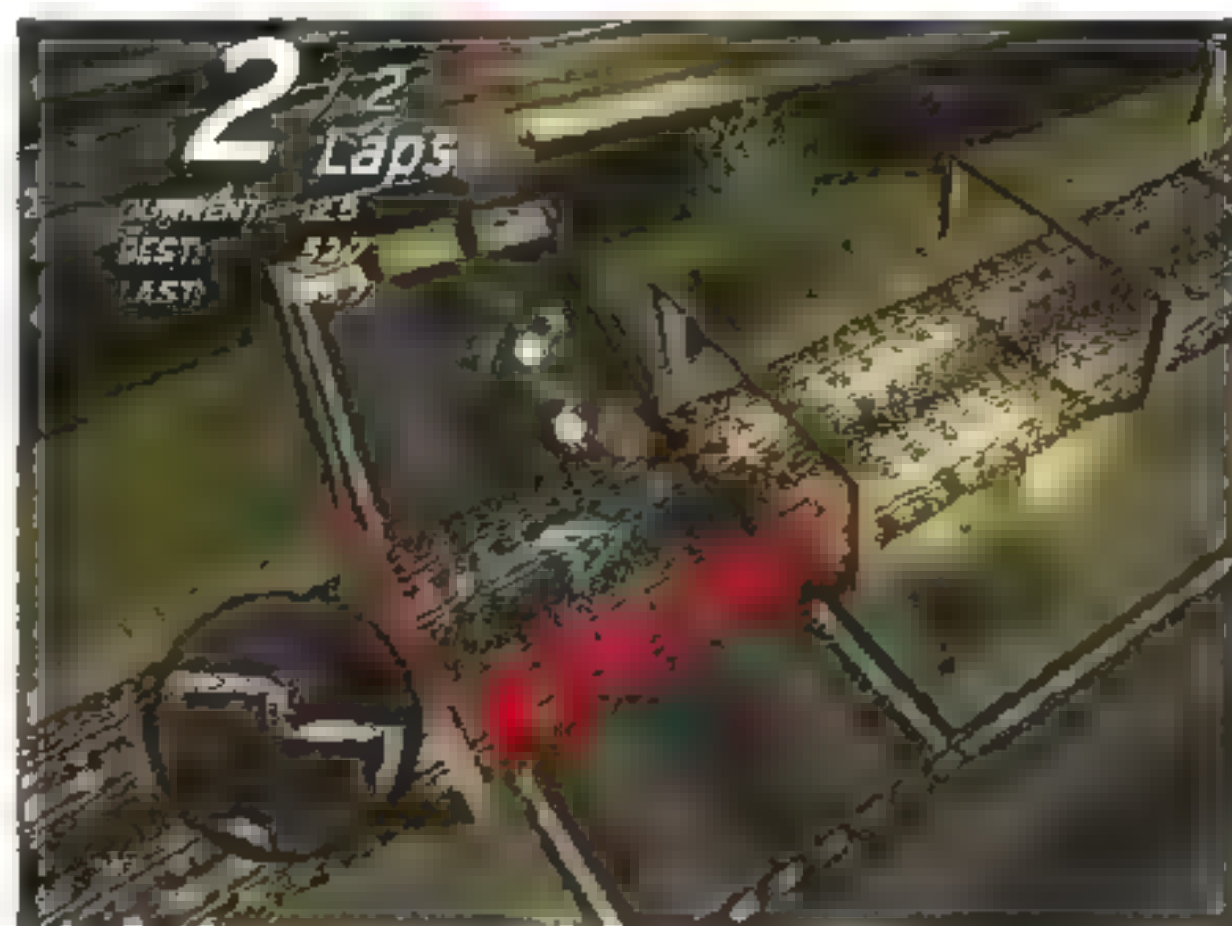
cerveau en manque de protéines soupesera forcément la proposition. Avant de conclure qu'après tout, rien ne réchauffe plus le cœur que ce qui est familier. Ben oui, y a qu'à voir comment, en pleine déche de petits jeux, vous vous retrouvez logiquement à relancer une ou deux parties de Snake. Ne cherchez pas à nier, je le sais. D'ailleurs c'est bien simple, je ne vois pas comment vous pourriez ne pas lancer la démo de *Snayke*. D'abord parce que

les 3310 se font rares. Mais surtout parce que cette réinvention est fichtrement géniale. En plus du serpent s'ajoutent bien sûr des pixels blancs à avaler, mais aussi des noirs à éviter, des gns à survoler pour effacer ces derniers, des murs, et tout un tas de trucs à vous faire gober votre queue de serpent. Dans l'affaire, et surtout s'il vous reste quatre euros à dépenser, c'est le chat qui va être content. Site : <http://snayke.net>

LITTLE RACERS STREET

Maintenant que le rédacteur en chef de *Joystick* est capable de franchir la ligne d'arrivée des 24 heures du Mans en 11 heures et 34 minutes, il ne reste plus à ses troupes, comme à ses adversaires, que leurs yeux pour pleurer. Et vous savez quoi ? On s'en fout ! Parce qu'il aura beau se la raconter avec ses volants et ses pédales, ça ne l'aidera pas à claquer des chronos dans *Little Racers STREET*. Digne descendant du mythique *Death Rally* et cousin éloigné des légendaires *Micro Machines*, ce jeu-là va, pour seulement trois malheureux euros, procurer pas mal de fun et de bonnes sensations à tous ceux qui s'y aventureront. De plus, le titre propose un vrai mode carrière, du multi (encore en bêta) et un gameplay exigeant nécessitant l'utilisation d'un pad Xbox 360. Attendez, c'est une qualité, ça ? Je ne sais plus.

Site : <http://tiny.cc/0h3jlv>



XOUT

La relecture philosophique d'un déménagement à travers le prisme jovial d'un shooter. Si on ne m'avait pas soufflé que *XOut* était le vainqueur du dernier Ludum Dare en équipe, et si bien sûr j'avais bossé pour *Technikhronicart*, c'est sans doute comme cela que je vous aurais présenté cette belle bête sortie des entrailles de ses créateurs en 72 heures. Oui mais voilà, le thème de cette game jam était « Évolution » et pas « Bon courage pour faire tes cartons ». Du coup, on oublie le papier à bulles et on se contente de tirer sur tout ce qui bouge pour se frayer un chemin. Les cartons pleuvent mais il faut tout de même aller de l'avant. Oui je sais, ça ressemble quand même pas mal à un déménagement.

Site : <http://tiny.cc/ut3jlw>



NEW STAR SOCCER 5

Râler sur son mec passionné de football, c'est quand même ne pas connaître sa chance. Car son dada, au mien, c'est le hockey sur glace. Alors que le foot, y a pas plus simple. La simulation de carrière de joueur *New Star Soccer 5* le prouve d'ailleurs depuis décembre dernier. L'occasion de rechauffer ses crampons... et de chauffer le banc. Car entre un dédale de menus et des tutoriaux approximatifs, j'ai préféré acheter à mon avatar une console pour s'occuper pendant son déplacement plutôt que des protégés tibias. Premier match, premier tackle, arrivée direct à l'infirmerie. Facile, je vous dis.

Site : www.newstarsoccer.com

SKYLIGHT

Ne pas céder aux sirènes du pragmatisme, c'est crétin. Car il est plus facile de conseiller un jeu de plateforme et puzzle basique et moche mais adapté aux daltoniens qu'un jeu de saute-moutons musical. Surtout quand on sait qu'on tient une bonne vanne sur le mois passé à appeler ce foutu titre « Colour Blind » et non *Colour Blind*. Sauf que voilà, dehors il fait noir, il pleut plus que sous ma douche, et dans *Skylight*, le ciel est bleu. Du coup, l'envie de faire des nœuds en contrôlant un robot rebondissant sur des plateformes notes de piano se fait sentir. Entre harmonie et cacophonie, la démo joue chaque fois une partition différente. Dur à expliquer mais cela marche même avec les daltoniens.

Site : <http://tiny.cc/4r8jlw>



ALONE IN THE LIGHT

Dans la catégorie survival horror, cette co-création de cinq développeurs indés tient toutes ses promesses. D'abord, il y a la survie celle d'un ours polaire qui s'ennuie ferme sur sa banquise. Et qui a l'air de n'avoir que faire du réchauffement climatique. Ensuite, il y a l'horreur... euh... Oui, non, en fait, *Alone in the light* n'est pas de cette trempe-là. Même si on y est parfois dans le noir complet, le titre verse plutôt dans la gentille balade du nounours solitaire à la recherche de fragments sur une musique sympathique. Ça ne casse pas cinq pattes à un plantigrade mais reste envoûtant et joliment exécuté. Le jeu, pas l'ours.

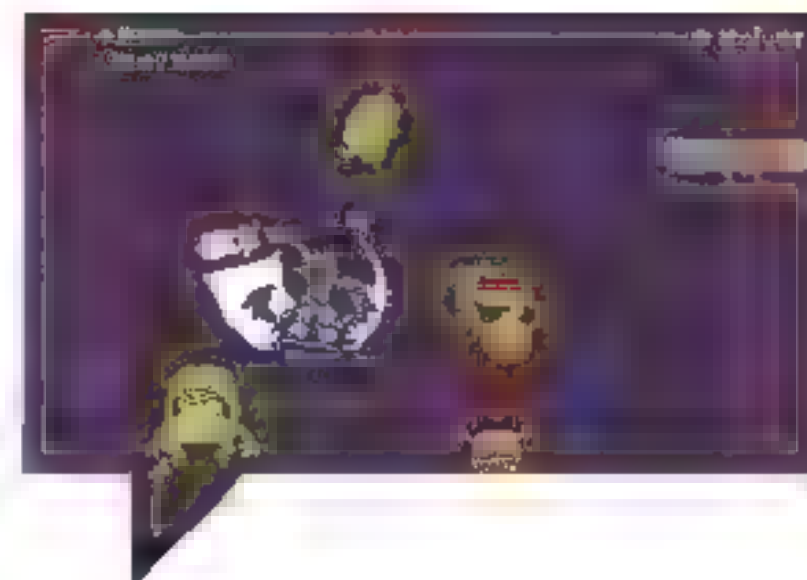
Site : <http://alone-in-the-light.com>



TO THE MOON

Stop, arrêtez tout, pas la peine d'ouvrir la bouche, je vous ai vus venir à vingt kilomètres. Ce petit sourire en coin ne trompe personne. D'ailleurs, vous aurez beau vous moquer, arguant que ce merveilleux jeu d'aventure est sorti il y a près de dix mois et qu'il aurait fallu en parler plus tôt, je n'en démordrai pas... il mente sa place ici, aujourd'hui. D'abord parce qu'il vient de sortir sur Steam, avec une VF géniale et pas si vieille que ça. Ensuite parce qu'une séance de rattrapage ne fait jamais de mal, encore plus quand elle inclut autant de poésie dans huit euros. Surtout, parce que snober l'histoire d'un vieil homme mourant qui veut aller sur la lune, c'est moche. Et vous êtes beaux.

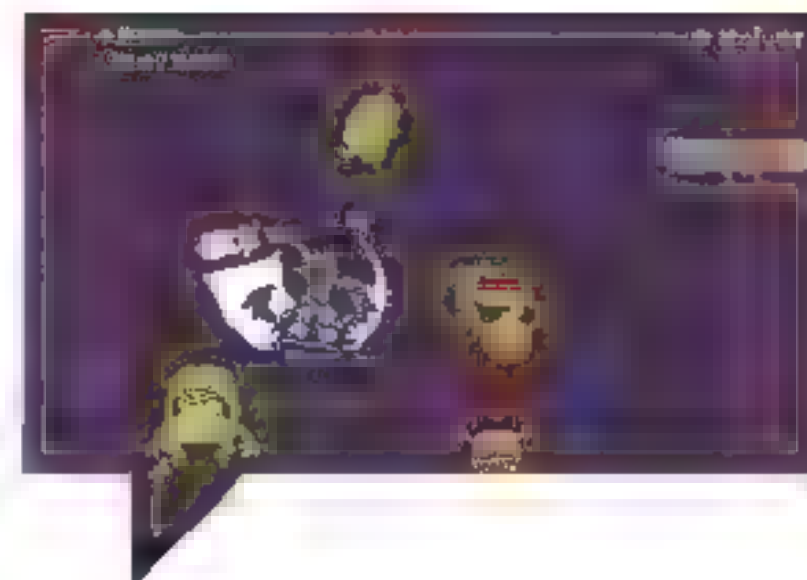
Site : <http://tiny.cc/tx5jlw>



KNIGHTMARE TOWER

Préférer que les jeux vidéo ne sont pas dangereux, c'est n'avoir jamais passé un hiver à faire rebondir un bison catcheur sur des bonbons en gélatine en bouinant la barre espace. De fait, c'est aussi avoir loupe sa vie. Mais tout n'est pas perdu, car voilà que le cousin éloigné de *Burnt Bison*, un chevalier pourfendeur d'estomacs, envisage de sauver dix princesses en détresse. Pour ce faire, il devra se propulser en haut de la tour en rebondissant sur les corps de ses adversaires et retomber dans la lave comme un bleu... tant que ses économies ne lui permettront pas d'acheter le matos pour réussir.

Site : <http://tiny.cc/sx4jlw>



S.A.V.

LE COIN DES DLC, PATCHS ET AUTRES EXTENSIONS. PARCE QU'UN JEU VIT ENCORE APRÈS SA SORTIE...



World of Tanks ■ C'est la chenille qui redémaaaaaare !

LES LOIS DE L'ATTRACTION

Des mises à jour importantes, *World of Tanks* en a déjà connu sept. Pour quelle obscure raison parlerait-on plus de cette 1.8 que des autres ? Heir ? Pourquoi ? Tout simplement, parce qu'à l'instar du furoncle que Jika porte sous le lobe de l'oreille gauche et par le truchement de cette grosse update, *World of Tanks* arrive à maturation. En effet, 300 ans après Isaac Newton, Wargaming.net redécouvre l'attraction terrestre. Eh ou ! Ça peut paraître bête, mais avec leur physique rudimentaire, les chars d'assaut de *WoT* étaient jusqu'alors collés au sol. Foncer sur un obstacle avec un

char léger ne lui faisait pas faire de bond et aucun tank ne pouvait être renversé sur le flanc. C'est d'ailleurs pour masquer cette limitation technique que les level designers avaient conçu des cartes très planes, avec des murs invisibles dans les rares endroits où le terrain présentait un décrochement. Les lois de la gravité étant de retour, les cartes ont été revues pour introduire plus de relief, et il est désormais possible de glisser le long d'une pente abrupte ou de pousser un tank plus léger que vous vers un gouffre, voire de lui tomber dessus pour imprimer la marque de vos chenilles sur le toit de

sa tourelle. Autre changement notable : la refonte de l'éclairage avec des sources de lumière indirectes et des blindés qui gagnent en volume et en finesse (si j'ose dire). Le jeu n'est pas plus gourmand pour autant puisqu'une partie des calculs autrefois résolus par votre machine est maintenant prise en charge par le serveur. Il faudra par contre une connexion un poil meilleure, à performance équivalente. Les collectionneurs se réjouiront de l'arrivée d'une nouvelle ligne de chasseurs de char dans l'arbre technologique soviétique, avec le SU-100-M1, le SU-101, le SU-122-54 et l'obj 263. Des noms autrement plus poétiques que le premier char du futur arbre technologique de sa Gracieuse Majesté : le tank lourd Matilda Black Prince. Ha ça, les roast beefs, ils sont nuls en cuisine, mais pour nommer leurs chars, ils s'y connaissent !

« 300 ANS APRÈS ISAAC NEWTON, WARGAMING.NET REDECouvre L'ATTRACTION TERRESTRE. »



BATTLEFIELD 3
ARMORED KILL

120



WARGAME :
EUROPEAN ESCALATION

121



LEGEND OF
GRIMROCK

124

Eve Online ■ Plus grand, je veux être Bobba Fett ..

GALAXXXYY RAAAANGERRS !

E (avec des combines et infiltrations étalées sur plus d'un an), sa paranoïa proverbiale, son gigantisme et ses expérimentations sociales ont noirci les colonnes de nombreux sites. Normal, *Eve Online* est sans doute ce qui se fait de plus libre et intelligent en termes de MMO. En décembre prochain, le jeu de CCP bénéficiera de sa 18^e extension : *Retribution*. Un clin d'œil du studio, mais aussi un moyen de ne pas laisser les fauteurs de trouble impunis. Ces derniers

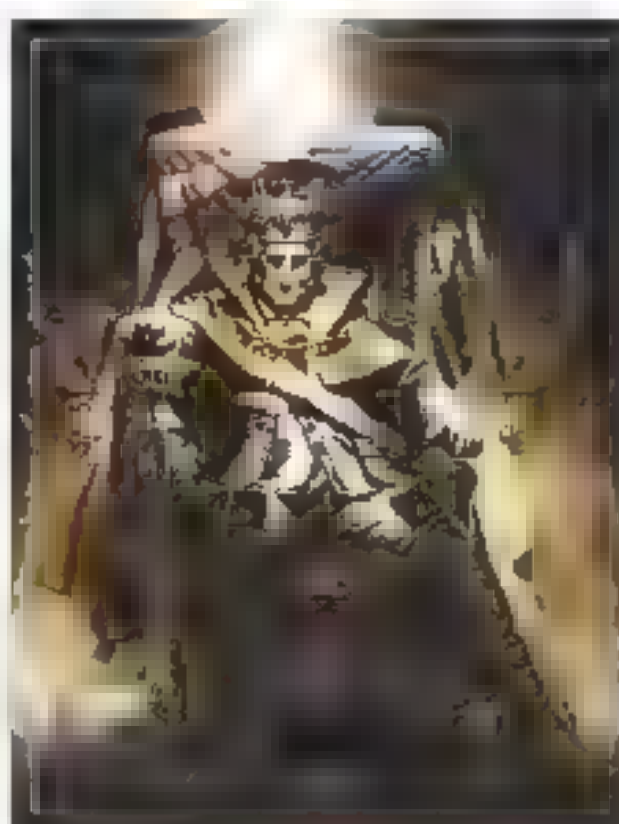
n'importe qui, voire sur une corporation ou une alliance. Le but de cette extension est, en soi, assez simple : permettre aux joueurs ou à certaines corporations de devenir des chasseurs de primes, bref de « régler les problèmes du cosmos » tout en empochant une certaine quantité d'argent. L'idée n'est d'autant plus ingénieuse qu'elle s'accompagne de nombreux changements de gameplay. Ainsi, la position des « bandits » pourra être vendue par la zizanie dans l'univers d'*EVE Online*, et surtout augmenter les possibilités sociales et politiques – déjà immenses – de cet univers.



Assassin's Creed III ■ J'n passe pour la saison

DE L'ÉPISODIQUE ALTERNATIF

On vous l'annonçait le mois dernier, *Assassin's Creed III* aura droit à son season pass. Là où Ubisoft frappe fort, c'est que ces DLC (5 en tout) relateront une campagne supplémentaire située dans un monde alternatif où George Washington devient un tyran, en plus de proposer du contenu multi. Excellente idée, proche de *Undead Nightmare* chez *Red Dead Redemption* ! Reste à vérifier que les 30 euros demandés en échange soient bien dépensés. Mais là, comme ça, on aurait bien envie d'y croire !



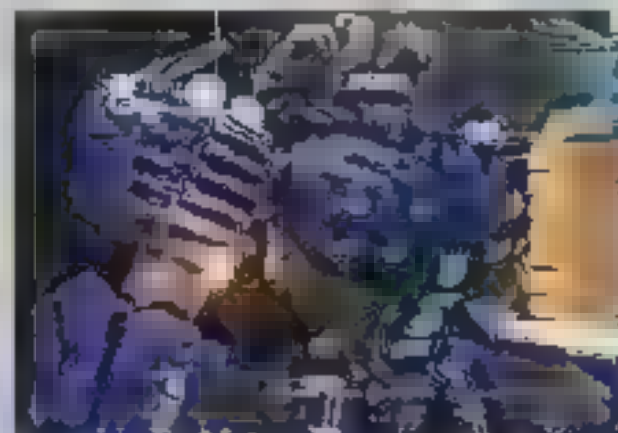
Mass Effect 3

La blague effect

Lors de sa sortie (toute proche), *Mass Effect Trilogy* ne comprendra pas tous les DLC proposés par BioWare. Ceux de *ME1* oui, de même qu'une partie des contenus téléchargeables de *ME2*. Pour le plus important, il faudra cependant repasser par la case paiement. Pas très commerçant, pour le coup, EA !

Transformation !

Si vous jouez à *Transformers : La Chute de Cybertron*, c'est déjà que vous êtes fan absolu. Outre à casser votre tirelire, Activision vous propose de craquer pour les Insecticons (9,99 euros le package). C'est un peu cher pour quelques skins de personnages en multi, mais quand on est un pigeon ... euh, un fan, on ne compte pas.



Dans la guilde

Le meilleur MMORPG de l'année aura droit, en plus de nouvelles quêtes et ajouts à la compagnie du lion noir, à des extensions gratuites « à grande échelle », si l'on en croit Cédric Johansen, l'un des développeurs du jeu. « Du même niveau que celles d'un jeu à abonnement ! » ajoute-t-il. Bueno !





La Montagne d'Alborz est sans conteste la meilleure carte du pack.

Genre FPS

Éditeur Electronic Arts

Développeur DICE

Âge conseillé 16+

www.battlefield.com

Prix Environ 15 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Core 2 Duo 2,4 GHz, 2 Go de RAM, carte graphique 512 Mo

Texte & voix Français

BATTLEFIELD 3

ARMORED KILL

Et de deux. Après un *Close Quarter* peu convainquant, *Armored Kill* est l'extension qui doit renouer avec les fondamentaux. Le défi est presque relevé.

Haaaa mes amis ! Quel bonheur que de retrouver des cartes immenses, des véhicules comme s'il en poussait dans les champs, et des noobasses qui se servent des hélicoptères comme d'un taxi ! Mais que voulez-vous... Quels que soient les efforts que les développeurs réaliseront pour fournir de bonnes cartes, il se trouvera toujours quelques boulets pour partir dans le mauvais sens. Du coup, on regrette plus que jamais la disparition de ce vieil enquiquineur de commander de *Battlefield 2*. Outre les chasseurs de tanks, les quads et les camions lance-missiles, la canonnière volante était l'argument massue de DICE. Cette dernière est donc disponible sur les quatre

nouvelles cartes et dans tous les modes. En mode Conquête, elle appartient à l'équipe qui capture un des points en particulier. Sa puissance est monstrueuse : un canon lourd de 105 mm, un autre de 20 mm identique à celui des canonnières de l'hélicoptère d'assaut, et deux canons antiaériens.

Death from above

Sa lenteur en fait en revanche une cible facile pour les hélicoptères et surtout les chasseurs. Après quelques parties à se faire clouer au sol, les joueurs ont vite appris à saturer la canonnière au missile anti-air, particulièrement en mode Ruée où elle peut vite écraser les défenseurs. Concernant la taille

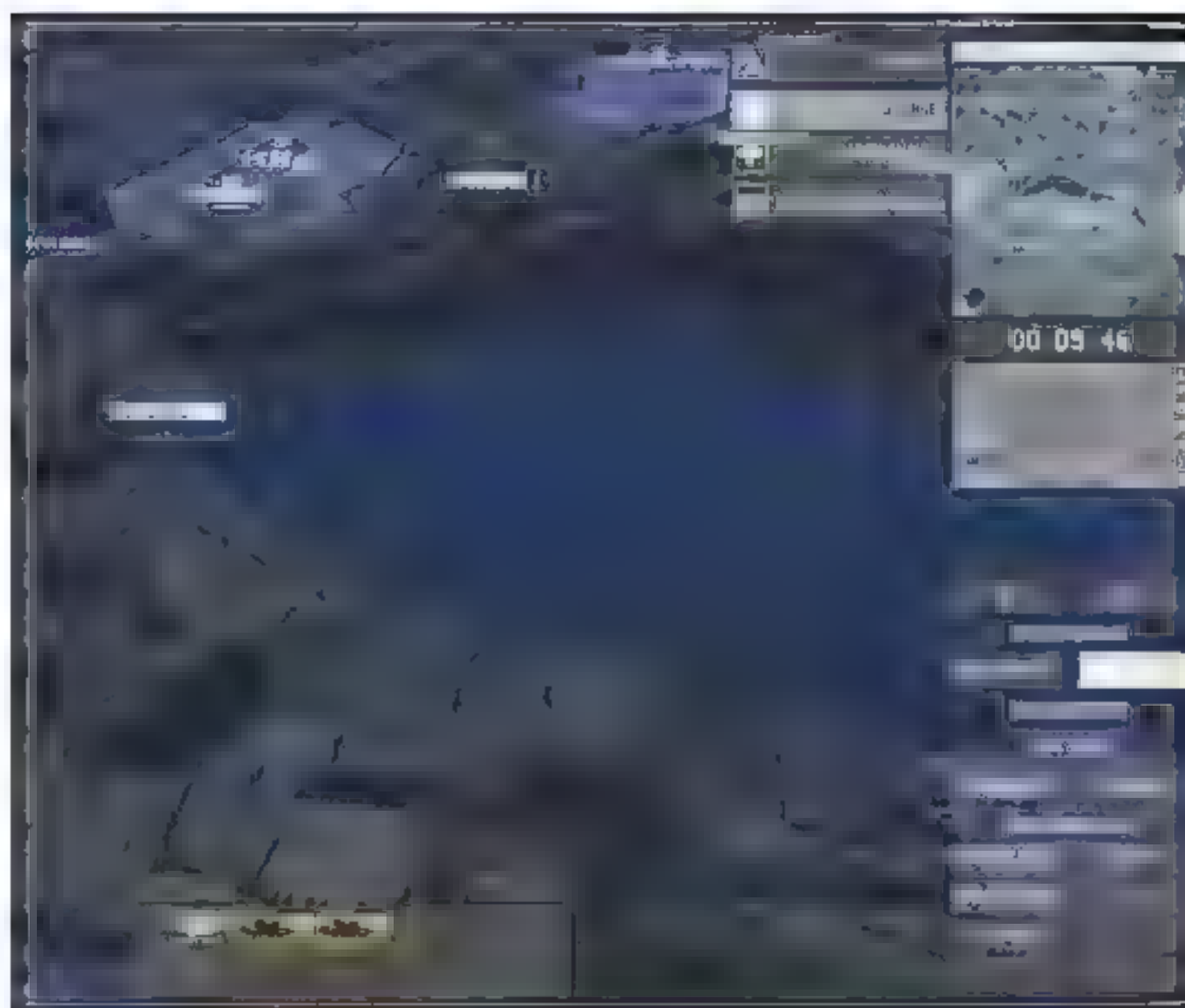
des cartes, on ne nous a pas trompés sur la marchandise : vastes, souvent très belles et parfois intéressantes, à l'instar de la Montagne d'Alborz, qui alterne vallées boisées et sommets battus par le vent et la neige. Mais certaines sont plus quelconques, comme par exemple la morne plaine de Bouclier Blindé. On peut aussi être déçu par la Vallée de la Mort, qui se déroule de nuit mais où l'on voit comme en plein jour. Ça doit être dû au fait que l'on est tous nyctalopes. (Si j'ai réécouté les premiers *Donjon de Naheulbeuk* ? Non, pourquoi ?) N'empêche qu'une carte où l'on doit se fier à des lampes-torches ou à des lunettes de vision nocturne aurait eu autrement plus de gueule.

SAVIGNON

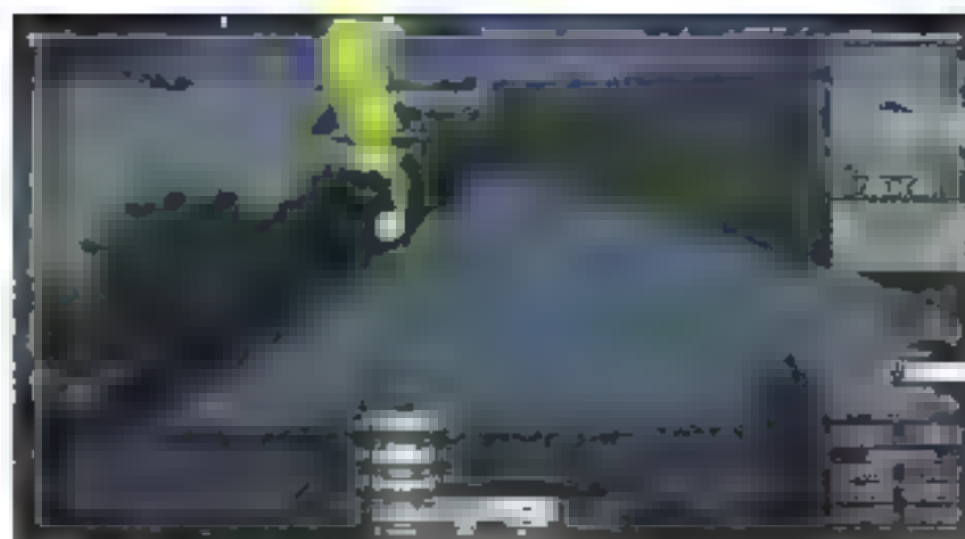
- Des cartes grandes et bien foutues
- L'ajout du quad et du chasseur de chars
- La canonnière
- Trouver un bon serveur

VERDIOT

15,99



Les nouvelles cartes proposent soit des étendues d'eau plus importantes, soit plus de relief.



Les fumigènes permettent désormais de faire du super boulot dans une équipe bien coordonnée.



À moins d'aller piquer une des bases de départ de l'IA, il n'y a pas de renforcement prévu.

Genre STR

Éditeur Focus Home Interactive

Développeur Eugen Systems

Âge conseillé 16+

Site <http://wargame-ee.com>

Prix Peau d'âne

Sortie Disponible

Configuration recommandée

AMD/INTEL double cœur

2,5 GHz, carte graphique

256 Mo, 1 024 Mo de RAM

Texte & voix Français

WARGAME EUROPEAN ESCALATION

WARGAME EUROPEAN ESCALATION

Tout en développant *Airland Battle* de la main droite, Eugen Systems continue d'améliorer le premier *Wargame* de la main gauche, avec déjà trois DLC. Petit état des lieux.

Il fut un temps, on appelait ce genre d'ajout un patch. Désormais, on parle de DLC gratuit. Un joueur qui reprendrait *Wargame European Escalation* aujourd'hui ne manquerait pas de nouveauté à se mettre sous la dent. Tout a commencé par «New battlefields», qui a introduit une nouvelle fonction uber utile pour le multijoueur en équipe (de très loin le plus intéressant) : le Flare System. Cela consiste en un fumigène de signalisation rattaché à un message d'ordre : attaquez cette position, défendez cette zone, commandez-moi une pizza. C'est tout bête, mais ça évite des minutes d'engueulades sur le chat. À condition de se mettre d'accord en début de partie sur le membre de l'équipe qui adopte une

vision stratégique à grande échelle, on gagne énormément en efficacité. Un mode de jeu asymétrique a également été ajouté : jusqu'à sept joueurs humains doivent défendre le centre de la map contre une IA folle funaise. À la difficulté la plus costaud, la perte du monstre Leopard est une tragédie allemande en trois actes.

Il va falloir se lever soldat Guignol !

Les deux autres DLC donnent à mon avis une bonne idée de ce que prépare Eugen pour *Airland Battle*. «Conquest» apporte le génial mode Conquête (mais auquel personne ne joue, snif), qui renouvelle la grammaire du multijoueur : seuls les territoires rapportent des points de victoire et il

faut de plus tenir un certain nombre d'objectifs pour être déclaré vainqueur. Ce mode punit les artistes du camping et de l'artillerie longue portée. Le dernier DLC est sans doute le plus anecdotique, avec son mode de jeu «Économie», qui oblige à choisir entre dépenser ses points de victoire pour faire appel à des renforts, ou se débrouiller avec les forces disponibles au risque de tout perdre. Le multijoueur a donc été généreusement pourvu cette année du côté des champs de bataille européens. Le solo, de son côté, est toujours aussi peu intéressant, mais on nous l'a dit et répété : *Airland Battle* sera la grande révolution de ce côté-là pour la franchise *Wargame*.

SAVONFOU

+

- Le Flare System
- Le mode Conquête
- Pas mal de nouvelles cartes

-

- Toujours rien pour le solo...
- ...mais bon, on s'en balance, du solo

VERDICT

16/20

MODS

Ce mois-ci, vous avez droit à un petit focus sur les derniers mods sortis pour *Minecraft* et *ShootMania*. Mais entre les deux, vous n'échapperez pas à une nouvelle bien triste. **PAR SAVONFOU**



YOU ARE HEROBRINE

Herobrine n'aime pas les paysans qui ne font rien qu'à la pointer du doigt, voire de la fourche ou de la torche. Alors, pour se venger, il vient la nuit pour les dévorer. Ça leur fait les pieds à ces empaffés de pécores. Herobrine, c'est vous, et comme vous êtes du côté des vilains, vous ne craignez ni les zombies, ni les araignées. À la lumière du jour, par contre, vous prenez feu ! Outre cette fâcheuse tendance aux coups de soleil, à chaque fois que vous croquez un paysan, vous lui arrachez un cœur encore palpitant. Ce dernier se trouve être à la base d'une nouvelle branche de craft. Il est en effet possible d'en faire des bâtons de chair (des outils plus efficaces que ceux en fer) ou de les utiliser pour produire des diamants diaboliques, ainsi qu'une armure d'un nouveau genre. Le Steve fait aussi son apparition. Il vous faudra voler l'âme de ces PNJ dans leur petite maison cachée dans la forêt, et éviter les chasseurs qui n'ont qu'une idée en tête : accrocher la vôtre au-dessus de leur cheminée.

Site : www.minecraftforum.net/topic/1341308-132yah-mod-you-are-herobrinenew-tomostelettransportation/
Tourne sur : Minecraft



PLUS D'ALIMENTS

Ce n'est pas parce que l'on est carré et sans bouche apparente que l'on n'a pas le droit de s'envoyer un bon gueuleton de temps en temps. Seulement voilà dans la pure logique minecraftienne, rien ne tombe tout seul du camion de livraison de Lidl : il faut crafter encore et encore. Pilfou, membre éminent de la communauté française de *Minecraft*, propose ce mod pour pimenter nos repas. Il rajoute une foultitude de nouveaux aliments, avec les nombreuses possibilités de recettes qui vont avec. En mélangeant trois blés, deux laits et un œuf, on obtient par exemple une crêpe. Il suffit de rajouter ensuite du fromage, du sucre ou du chocolat pour obtenir... une crêpe encore meilleure. Il est également possible de concocter des jus de fruit, des pizzas, des sandwichs, des gâteaux au chocolat, des glaces, et bien d'autres choses encore pour regagner des points de faim. Le mod ajoute enfin la possibilité de créer des cultures de pimentier. Alors, qu'est-ce que tu en penses, Jean-Pierre ? C'est pas de la merde, hein ?

Site : <http://forum.ironcraft.fr/viewtopic.php?f=6&t=4096>

Tourne sur : Minecraft



SIM-U-KRAFT

En voilà un qui a tout compris. Statscape en avait marre de devoir se taper tout le boulot tout seul pour construire sa forteresse, avec une tête de dragon géante qui vomit de la lave. Il a donc décidé de créer un mod dans lequel on peut employer des PNJ pour les travaux les plus dégradants. Encore en bêta, *Sim-U-Kraft* vous proposera de vous rendre dans des villages dont les habitants interagissent entre eux comme dans *Les Sims*. Moyennant un salaire, ils accepteront de remplir un certain nombre de tâches de constructions selon des plans de bâtiments prédéfinis. Selon l'auteur, on devrait se retrouver quelque part entre *Les Sims*, *SimCity*... et *Minecraft*. Pour le moment, *Sim-U-Kraft* fonctionne essentiellement sur les cartes les plus faciles. Le fait que ce soit celles où les PNJ ne se font pas boulotter dès la première nuit n'est sans doute pas étranger à cela.

Site : www.minecraftdl.com/sim-u-kraft-mod/

Tourne sur : Minecraft



RIP DARTHMODENTRE

Il y a quelques mois, je vous narrais mon affection pour la dernière mise à jour du DarthMod de *Total War: Shogun 2*. J'ai bien peur de ne plus jamais m'enthousiasmer pour le travail de Darth Vader suite à une longue

série d'accrochages entre lui et The Creative Assembly (portant notamment sur le fait que le développeur ne l'a pas invité à son Modder Summit), il vient d'annoncer publiquement qu'il jetait l'éponge. Il n'y aura pas de Darthmod

pour *Total War: Rome 2*. Je suis triste.

Site : NA

(ne) Tourne (pas) sur : Total War: Rome 2

DEVELOPPEMENT

0%

SNOWMOD

Le seul reproche objectif que l'on pourrait faire à *ShootMania*, c'est la monotonie de ses décors. Ce n'est pourtant pas une fatalité. La preuve avec le *Snowmod*, qui nous fait quitter cette satanée garrigue pelée pour des paysages plus blancs que blancs.

Site : www.maniapark.com/ressource.php?id=963

Tourne sur : ShootMania

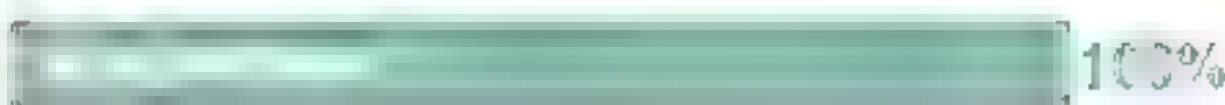


GRANDE MURAILLE

Au chapitre des mods qui renouvellent le décor de *ShootMania*, *Grande Muraille* est tout l'inverse de *Snowmod*, puisqu'il vous envoie en plein désert (je cherche toujours le rapport avec son titre, d'ailleurs) avec ses textures qui sentent bon le sable chaud et les petits palmiers.

Site : www.maniapark.com/ressource.php?id=1084

Tourne sur : ShootMania



LEGEND OF GRIMROCK

TOUT EST BON DANS LE DONJON

Legend of Grimrock, hommage glorieux aux dungeon-crawlers d'il y a 20-25 ans, ne fait pas que regarder en arrière : dorénavant, il va aussi de l'avant, grâce un éditeur de donjon super intuitif. Un bien agréable Moonwalk vidéo ludique.

Sur l'échelle des boulots d'escroc, critique de jeu vidéo arrive quelque part entre naturopathe et vendeur d'extensions de garantie. Parce que si je n'éprouve pas plus de difficulté et à peine davantage de remords à descendre un jeu qu'à m'enfiler un pot de Nutella à la petite cuillère, je serais bien incapable de programmer le moindre ersatz de Pong. Je n'ai rien codé depuis ma page perso sur GeoCities, et la science du level design m'est à peu près aussi étrangère que celle de la thermodynamique. Du coup, j'étais drôlement embêté au moment de lancer l'éditeur de donjon de *Legend of Grimrock*. Heureusement, la gêne n'aura été que de courte durée. Parce que croyez-le ou non, tout cela est à la portée du premier venu. Ou au moins du deuxième. Bon allez, disons, du douzième, et n'en parlons plus.

Le maître du donjon

Si vous avez acheté le jeu sur Steam, il s'est normalement mis à jour tout seul début octobre. Sinon, il faut aller chercher le patch 1.3.1 sur le site des développeurs. L'éditeur se lance via le

menu du jeu, un choix d'ailleurs assez curieux. Vous voilà face à des grilles de 32x32 cases, dans lesquelles vous creuserez vos couloirs d'un clic gauche, les rebouchant avec le droit. Sur le côté, la liste de tous les monstres, objets, éléments de décor et autres mécanismes. À droite de l'écran, un menu contextuel qui vous permettra de relier les interrupteurs aux portes, de poser les objets dans les alcôves ou encore de définir le niveau des monstres. Bref, tout ça est bigrement intuitif. Évidemment, les événements plus complexes qu'un switch «on/off» devront être codés via des scripts, que les buses comme moi pourront dénicher sur les forums et le wiki officiels. Pour ne rien gâcher, une fenêtre de prévisualisation

Pas sérieux s'abstenir

Cerise sur le gâteau, *Legend of Grimrock* est compatible avec le Workshop, le catalogue de mods fouloir mais néanmoins pratique de Steam. On uploade donc sa map en trois clics sur les serveurs de Valve, où elle pourra être téléchargée par votre beau-frère et peut-être même par des joueurs curieux. Une fois qu'on s'y est abonné, les maps customs se retrouvent ensuite dans un menu in-game, adjointes d'un chouette bouton «Download» pour les mettre à jour le cas échéant. Vous n'avez pas acheté le jeu sur Steam ? Pas de panique, vous pouvez toujours aller faire vos courses du côté de GrimrockNexus (grimrock.nexusmods.com), qui reste par

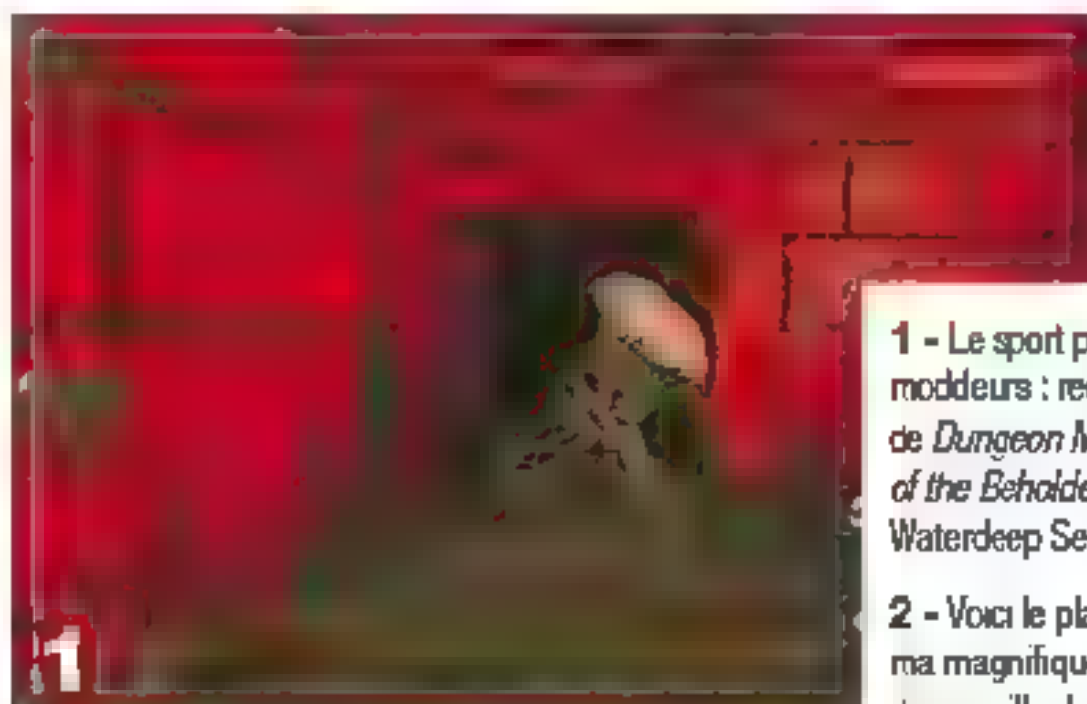
LA FOIRE AUX PIÈGES

À l'heure qu'il est, les maps custom sont pour le pluspart une éde aquedame, à la claustrophobie et à la moré de préférence lente et douloureuse. Les puzzles sont souvent bâclés, voire carrément trées par les cheveux. Mais des maps de qualité professionnelle commencent à apparaître, ainsi que des total conversions maligned et autres remakes de vieux jeux. Si ça vous intéresse, je peux vous en présenter quelques-uns. Ça vous dit-il vraiment ? Vous ne dites pas ça pour me faire plaisir ? Bon, alors on se donne rendez-vous page suivante !

« CROYEZ-MOI, TOUT CELA EST À LA PORTÉE DU PREMIER VENU. OU AU MOINS DU DEUXIÈME. »

ailleurs incontournable si vous cherchez des textures alternatives ou de nouveaux objets. En ce qui concerne ma petite map, elle est davantage inspirée de mes vieilles parties d'*Hero Quest* que des enfilades de pièges sadiques qui cartonnent en ligne, mais je n'en suis pas non plus complètement mécontent. D'ailleurs, si vous l'avez essayée (<http://bit.ly/Wzwu1j>), qu'elle vous plaît et que vous êtes un responsable de chez Valve, Blizzard ou Bethesda à la recherche d'un level designer justifiant d'une demi-douzaine d'heures d'expérience, j'attends avec impatience vos propositions d'embauche.

EDDIE WALOU



1 - Le sport préféré des moddeurs : recréer les donjons de *Dungeon Master* ou de *Eye of the Beholder* (comme ici avec *Waterdeep Sewers*).



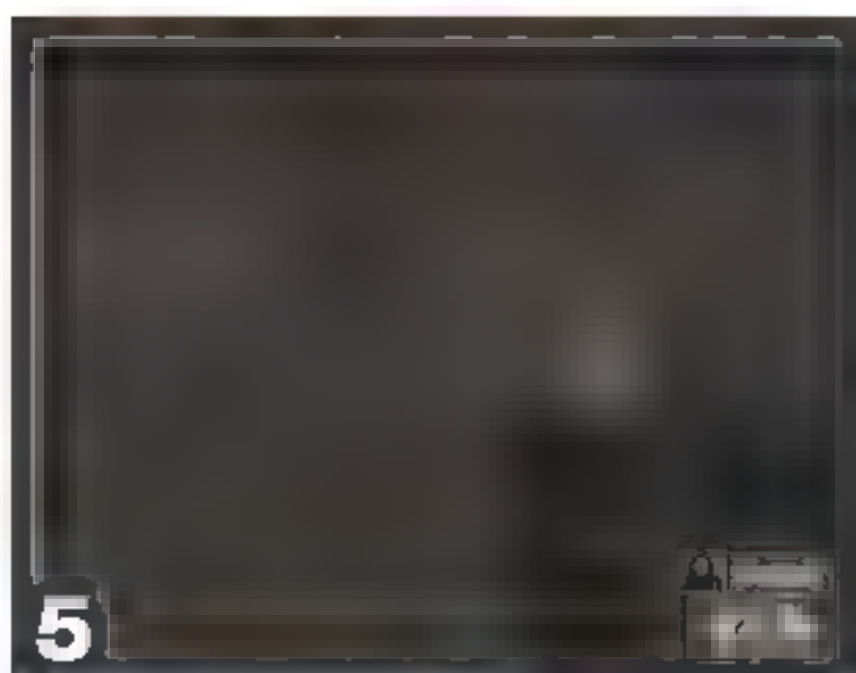
2 - Voici le plan de Joyscripte, ma magnifique map. Je vous déconseille de le regarder, sous peine de gâcher le plaisir que vous aurez à la découvrir par vous-même. Parce que vous allez la télécharger. Hein ? HEIN ?!



3 - Dans *Cow on Wheels*, vous devez arrêter des vagues de vaches à roulettes et looter des armes de plus en plus puissantes. Complètement débile, mais bien foutu.



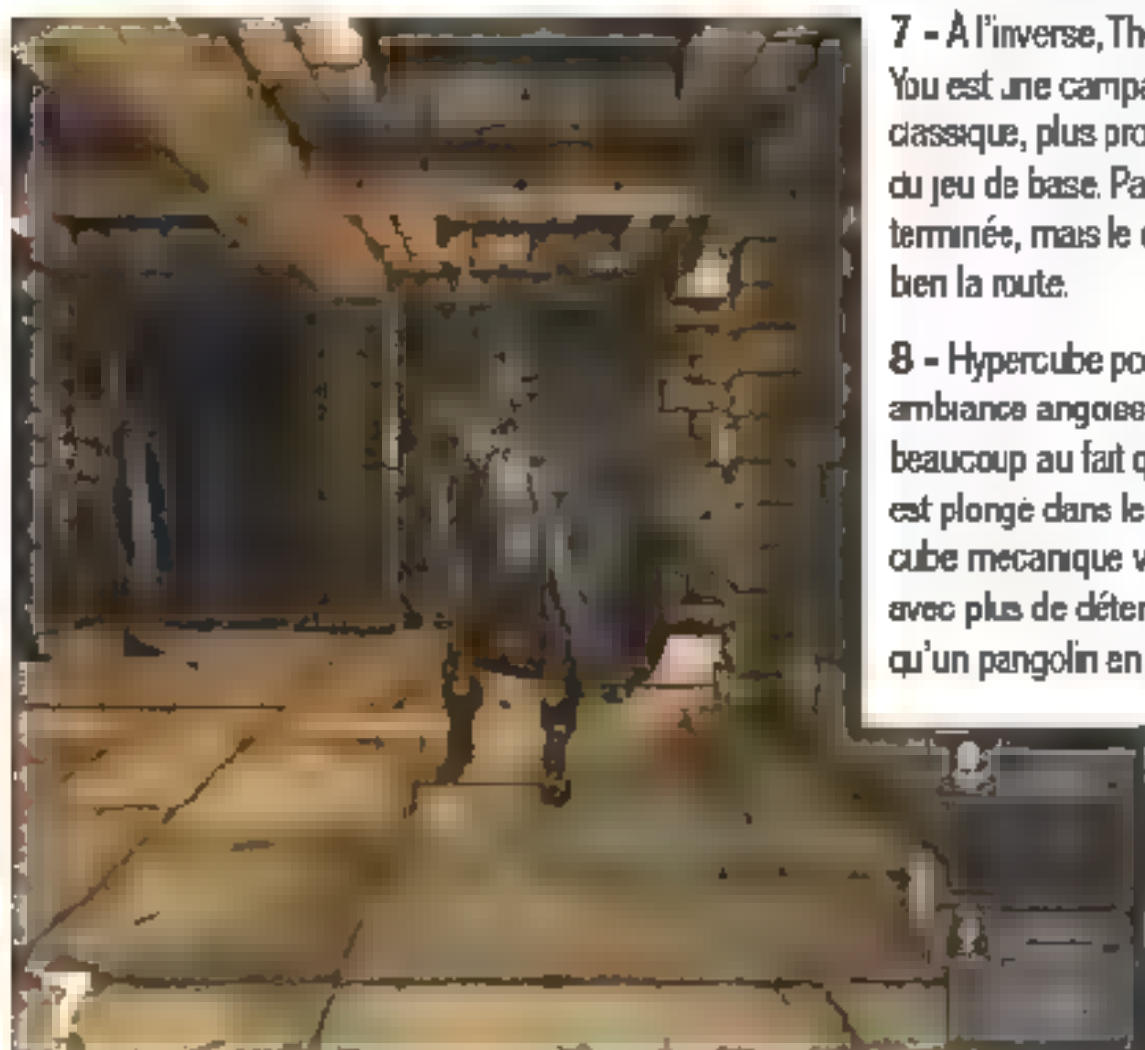
4 - C'est un peu la même chose dans *Grimrock Defense*, mais avec des escargots et des mécanismes à activer.



5 - On doit *This Rotten Place* et son atmosphère très particulière au même fou déjà responsable de *Cow on Wheels*. Tellement court que je n'ai pas eu le temps de prendre une meilleure capture.



6 - *The Lost Continent* met l'accent sur les grands espaces et l'exploration. Ce n'est pas *Skynm*, mais presque. Un essai curieux de détournement de la grammaire grimrockienne.



7 - À l'inverse, *The End of You* est une campagne très classique, plus proche de l'esprit du jeu de base. Pas encore terminée, mais le début tient bien la route.



8 - *Hypercube* pose une ambiance angoissante, qui doit beaucoup au fait que le donjon est plongé dans le noir et qu'un cube mécanique vous poursuit avec plus de détermination qu'un pangolin en rut.

HIGH TECH

OPINION

PAR BOBA FETT

Windows luit, NVIDIA joute et AMD fonce

C'est désormais une affaire plénière : avec la sortie des GeForce GTX 660 et 650, NVIDIA et AMD ont investi tous les secteurs du marché. Une intense guerre tarifaire se profile à présent entre les deux éternels rivaux, avec la période de Noël en ligne de mire ! En parallèle, la sortie de Windows 8 confère un nouveau look à nos machines de bureau. En réinventant son système d'exploitation à travers un écran d'accueil cliquant, qui favorise les interactions tactiles, Microsoft ne prend-il pas nos puissants PC pour de simples tablettes ? Seul l'avenir nous le dira, au prix d'un douloureux changement de nos habitudes. Et puisqu'il est question de prix, justement, saluons la politique tarifaire agressive du géant de Redmond à 14,99 ou 29,99 euros la mise à jour, la pilule n'est pas trop dure à avaler. Rejoignons-nous : c'est autant de budget que l'on pourra consacrer à l'achat de périphériques et composants, ce qui ne sera pas de trop, à en juger par les prochains processeurs et GPU signés AMD qui s'apprêtent à déferler dans les prochains mois !



Windows Phone 8, iOS 6, Android Jelly Bean... ■ Un vent nouveau souffle sur les smartphones

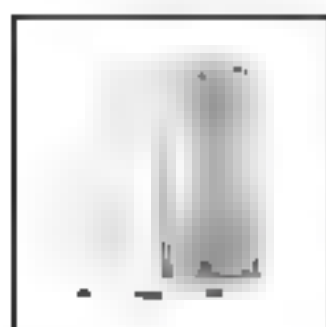
LA GUERRE DES SYSTÈMES MOBILES

Notre cœur de hardcore gamer sur PC saigne mais il faut bien s'y résoudre : à en juger par le récent Tokyo Game Show, les mobiles et tablettes sont devenues les plateformes par excellence des jeux vidéo, totalisant plus de 70% des titres présentés lors du salon. Bien sûr, les téléphones servent bien d'autres usages (notre Eddie Walou national s'escrime notamment à battre le record de lancer de mobile) et les jeux vidéo ne constituent nullement un critère de choix, mais le marché connaît un sérieux virage, pour deux raisons. Premièrement, avec l'essor des forfaits

« WINDOWS PHONE 8 CONSTITUE UN SÉRIEUX OUTSIDER »

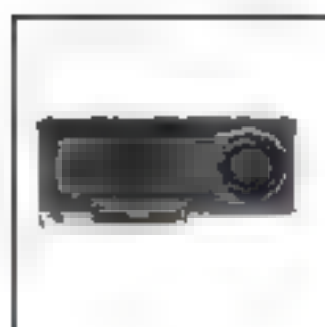
dématérialisés sans engagement, les prix gagnent en transparence mais l'achat d'un mobile nous incombe désormais. L'offre est plus que jamais pléthorique et, de l'iPhone 5 et ses interminables files d'attente de fanboys au Galaxy S3 de Samsung en passant par une grande variété de smartphones à moins de 200 euros, vous avez l'embarras du choix !

Mais au-delà des performances et de l'ergonomie de chaque appareil, le choix va plus que jamais porter sur le système d'exploitation : dès le 29 octobre prochain, Windows Phone 8 emboîtera le pas de Windows 8 et devrait participer à diversifier un marché traîlé entre Android (51,6%) et iOS (32,4%). S'inscrivant dans la même structure que le système d'exploitation et facilitant une communication étroite avec les smartphones qui en sont équipés, Windows Phone 8 semble bien taillé pour offrir de bonnes performances et une excellente ergonomie. À ce titre, le Lumia 920 de Nokia pourrait bien constituer un best-seller. À 649 euros, il dispose d'un écran de 4,5 pouces (1280x768 pixels) et introduit une nouvelle technologie permettant de le recharger sans le moindre connecteur. Le système en lui-même s'articule autour des mêmes « tuiles » dynamiques que Windows 8, qui reflètent en temps réel l'état de vos activités. Une approche originale et moderne qui pourrait bien pousser les systèmes concurrents dans leurs retranchements. Il reste toutefois à Microsoft l'obligation de relever le délicat pari de hisser sa nouvelle boutique d'applications à la hauteur de ses deux principaux rivaux. Site : www.nokia.com



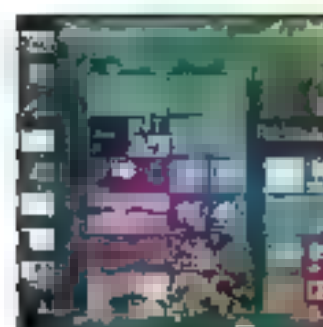
ACTUALITÉS

128



TESTS

130



PRATIQUE

132

Lytro Light Field Camera le premier appareil photo plénoptique

ON FAIT LE POINT ENSUITE ?

Proposé à 499 dollars outre-Atlantique, le Lytro Light Field Camera est le premier appareil photo plénoptique.

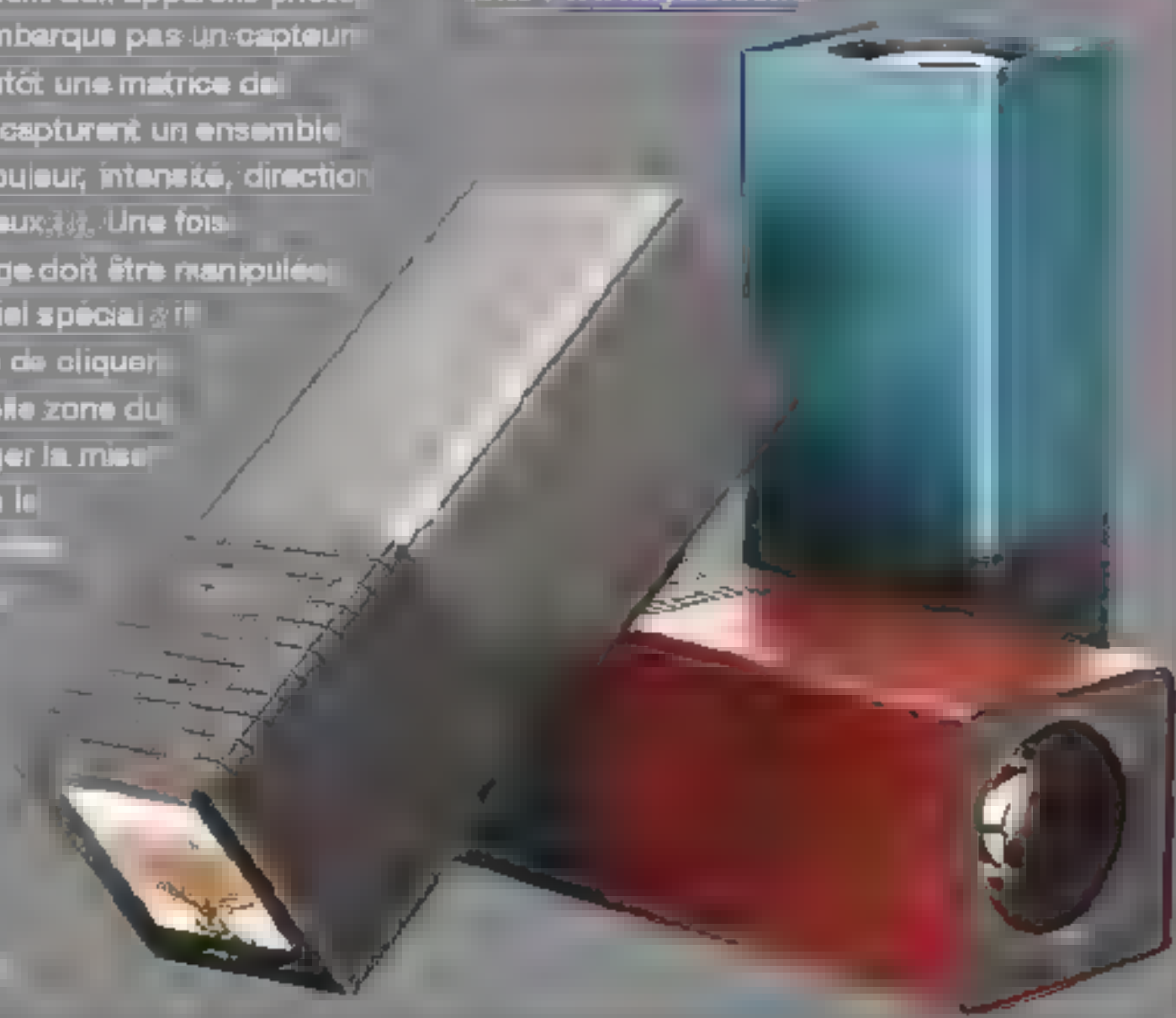
De forme rectangulaire et à peine plus grand qu'un iPhone, il ne dispose que d'un déclencheur et d'un bouton de zoom. Contrairement aux appareils photo classiques, il n'embarque pas un capteur standard mais plutôt une matrice de microlentilles qui capturent un ensemble d'informations (couleur, intensité, direction des rayons lumineux...). Une fois enregistrées, l'image doit être manipulée à travers un logiciel spécial. Il est alors possible de cliquer sur n'importe quelle zone du cliché pour changer la mise au point et mettre le

qui s'échangeait aux alentours de 20 000

est saisissant et participe à révolutionner le genre. On ignore toutefois si le constructeur prévoit une exploitation commerciale en France d'ici peu.

Site : www.lytro.com

par exemple, littéralement, on ne peut donc plus jamais « rater » la moindre photo : à travers cette technologie,



Shopping ■ Souris sans fil, avec technologie NFC

HP TOUCH TO PAIR MOUSE

HP prépare l'avenir avec cette souris d'un nouveau type (39 dollars), intégrant un récepteur Bluetooth et une puce NFC (Near Field Communication). Concrètement, il suffit de l'approcher d'un périphérique compatible pour l'apparier automatiquement, sans passer par les pénibles écrans de jumelage typiques des connexions Bluetooth. Une vraie bonne idée pour les tablettes et les PC portables, même si les modèles dotés d'une puce NFC sont encore rares !

Site : www.hp.com



BREVES

Un robot aspirateur intelligent

Dans la veine des Roomba, ces robots intelligents aspirateurs, Samsung s'apprête à commercialiser le NaviBot S. Léger et silencieux, il présente le suprême intérêt de vider automatiquement son bac avant de reprendre sa corvée. Il retient également les trajets parcourus, afin de ne pas repasser au même endroit.



La première voiture pliable

Finis les galères pour trouver une place de parking ! Développé par le MIT, l'Hiriko est la première voiture électrique pliable (12 500 euros). Le train avant coulisse vers l'arrière et réduit ainsi la longueur du véhicule à 1,5 mètre. Des moteurs montés sur chaque roue permettent en outre de pivoter la voiture sur 360 degrés.



Une lampe solaire à éclairage LED

Originale et bien conçue, la Light Bird est une lampe solaire disposant d'un éclairage LED. Pendant la journée, ses panneaux s'ouvrent comme les ailes d'un oiseau afin de capter un maximum d'énergie lumineuse. La nuit tombée, elle éclaire la maison en pressant un simple bouton. Ce modèle est encore à l'état de prototype.

BREVES

Un boîtier silencieux pour gamers

Thermaltake s'apprête à lancer le New Soprano, une version revue et corrigée de l'un de ses boîtiers vedettes, repensée afin de limiter son bruit. Entièrement en aluminium et garnie de mousse d'isolation phonique, il comprend un ventilateur de 20 cm et deux modèles de 12 cm.

Un ventirad compact et performant

Cooler Master propose l'Hyper T4, un ventirad de 131x72x152 mm pesant moins de 500 grammes. Autour d'un dissipateur et de quatre caloducs en cuivre, il comprend un ventilateur de 120 mm de diamètre. Ce modèle, dont le tarif est encore inconnu, est compatible avec l'ensemble des sockets du marché.



Une souris ambidextre pour joueurs

Proposée à moins de 50 euros, la Recon de CM Storm est une souris parfaitement ambidextre, qui gère cinq profils différents et 36 macros. Avec son revêtement en caoutchouc agréable au toucher et son capteur de 4 000 DPI, elle constitue une bonne solution pour briller en LAN-Party à moindre prix.



Les chemins de la longue reconquête ■ AMD · Demandez le programme !

TRINITY, VIRGO ET SEA ISLANDS DANS LES STARTING-BLOCKS



Même si, ce mois-ci, les feux des projecteurs sont braqués sur NVIDIA et la sortie de ses cartes graphiques d'entrée de gamme, AMD ne reste pas immobile pour autant. Dès le mois prochain, vous pourrez retrouver ses nouveaux processeurs de bureau Trinity, des APU succédant à Llano qui se distinguent notamment par leur solide circuit graphique. Introduisant l'architecture Piledriver, une évolution directe de Bulldozer, ces nouveaux processeurs s'accompagnent du socket FM2 : tous les constructeurs de cartes mères sont déjà sur la brèche et proposent de nombreux modèles à ce format, embarquant le chipset AMD A85X. C'est notamment le cas d'Asus et de sa famille des F2A85, qui s'échangent de 87 à 148 euros en fonction du nombre de sorties

(2 cœurs à 3,6 GHz, mode turbo à 3,8 GHz, Radeon HD 7540D à 760 MHz). Du côté des performances graphiques, Trinity offre bien le saut escompté et supplante largement les solutions intégrées les plus puissantes des Core i3-i5-i7 Ivy Bridge d'Intel (HD 4000, 3000 et 2500). Proposées au tarif des Core i3, les CPU les plus puissants de cette nouvelle famille devraient se situer au niveau des performances brutes des Core i5. Une bonne aubaine qui devrait revitaliser ce marché phagocyté par Intel sur tous les fronts ! À ce titre, le fondateur de Santa Clara a annoncé la fin de plusieurs de ses processeurs Sandy Bridge pour le mois de mars prochain. Ce sera notamment le cas des Core i5-2500K et Core i7 2600K, dont nous vantons le rapport qualité/prix depuis de longs mois. Second chantier pour AMD

« LE GPU DES TRINITY SURCLASSE LA SOLUTION INTÉGRÉE AUX IVY BRIDGE D'INTEL. »

et de la qualité de finition. Du côté des APU en eux-mêmes, AMD propose six modèles dès le lancement, dont trois références se distinguent du lot : l'A10-5800K (4 cœurs à 3,8 GHz, mode turbo à 4,2 GHz, Radeon HD 7660D à 800 MHz), l'A8-5600K (4 cœurs à 3,6 GHz, mode turbo à 3,9 GHz, Radeon HD 7560D à 760 MHz) et l'A6-5400K

en 2013, les GPU Sea Islands prendront la relève des Southern Islands qui servaient aujourd'hui. On parle de 20 % de performances supplémentaires pour le premier GPU du genre, l'Oland XT de 28 nm qui équipera la Radeon HD 8870. Nous aurons largement le temps d'en reparler d'ici là !
Site : www.amd.com

Une GeForce GTX 650 Ti en préparation ■ NVIDIA abat toutes ses cartes

VERS UN JUSTE MILIEU ?

Alors que la firme au caméléon sort coup sur coup ses GeForce GTX 660 et 650 afin de rivaliser avec les Radeon HD 7800 et 7700 d'AMD (reportez-vous à nos tests du mois), on annonce déjà la sortie imminente d'un modèle intermédiaire. La GeForce GTX 650 Ti devrait en effet s'articuler autour du GPU GK106 qui équipe déjà la GTX 660, légèrement castrée, la puce ne disposerait plus que de 576 unités de calcul, contre 960 pour le modèle dont elle s'inspire. A priori, la carte devrait embarquer 1 024 Mo de GDDR5 cadencées à 1 350 MHz sur bus mémoire revu à la baisse, de 128 bits. On parle également d'une fréquence de fonctionnement de 960 MHz, sans le moindre mode GPU Boost à l'instar de la GTX 650. Dans la mesure où la carte reprend les caractéristiques des deux modèles parmi lesquels elle s'intercale, on peut tabler sur un tarif oscillant aux alentours des 150 à 170 euros. Si la logique est

respectée, ses performances devraient se situer entre celles de la Radeon HD 7850 (180 euros) et de la Radeon HD 7770 (120 euros). Une bonne aubaine... qui réduit toutefois l'intérêt de la GTX 650 sortie ce mois-ci.

Site : www.nvidia.com



BREVES

Un PC portable survitaminé

Repondant au nom de code P2542G, le PC de 15,6 pouces (1 920x1 080) conçu par Gigabyte s'adresse aux joueurs exigeants. Il intègre un processeur Intel Core i7-3610QM, 8 Go de mémoire vive, une GeForce GTX 660M de 2 Go, un disque de 750 Go et un SSD de 128 Go. Comptez 1 530 euros.



Un boîtier à emporter avec soi

Le Scout 2 de CM Storm (99 euros) s'adresse en priorité aux aficionados des LAN-parties. Compact et muni d'une poignée, ce boîtier comprend sept baies 3,5 pouces et trois baies 5,25 pouces. Il brille par sa qualité de finition, même si la ventilation reste très légère (2x120 mm) en dépit de son positionnement.

Un disque dur externe ultrafin

Toshiba s'apprête à commercialiser le Canvio Slim, un disque dur externe qui ne mesure que 9 mm d'épaisseur. Il ne se décline pour l'heure qu'en un seul modèle de 500 Go sur un seul plateau, à 5 400 tours/minute. Il dispose d'un connecteur USB 3.0 et se verra proposé aux États-Unis à 115 dollars.



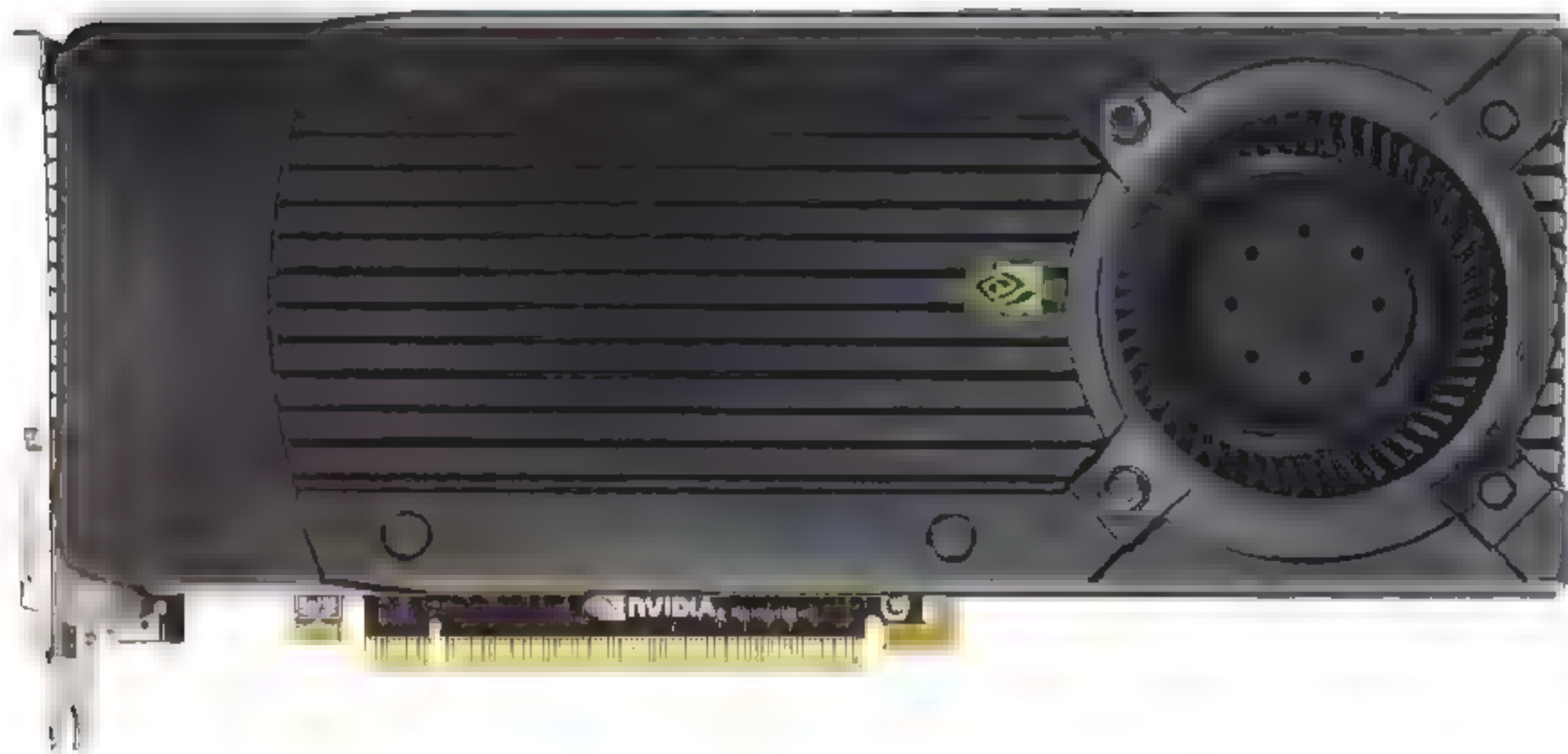
SHOPPING

SAMSUNG SSD 840

supports de stockage auprès du grand public.

Site : www.samsung.com





Constructeur NVIDIA
Fréquence 980 MHz
(GPU Boost à 1 033 MHz)
Fréquence mémoire 1 502 MHz
Gravure 28 nm
Mémoire vidéo 2 048 Mo GDDR5
Interface mémoire 192 bits
Longueur 24 cm, double-slot
Connectiques 2 ports DVI, 1 port DisplayPort 1.2, 1 port HDMI 1.4a
Unités de calcul
960 processeurs de flux
Site www.nvidia.fr
Prix Environ 230 €
Sortie prévue Déjà disponible

NVIDIA GeForce GTX 660 ■ La logique tarifaire est respectée

KEPLER POUR TOUS !

Après l'excellente GeForce GTX 660 Ti, la première carte de NVIDIA de la génération Kepler visant le juteux marché de milieu de gamme, la firme au caméléon décline son GPU de 28 nm à une carte au rapport qualité/prix encore plus flatteur : la GTX 660 est en effet proposée à 229 euros et vient directement concurrencer les Radeon HD 7870 (240 à 270 euros) et 7850 (180 à 210 euros). Équipée du nouveau GPU GK106, la GTX 660 constitue globalement une version édulcorée de la GTX 660 Ti. Ce processeur dispose ainsi de 960 unités de calcul (contre 1 344 pour le modèle testé le mois dernier) et se voit cadencé à 980 MHz. La carte profite du même mode GPU Boost que l'ensemble des modèles de la gamme, permettant de tutoyer une fréquence allant jusqu'à 1 033 MHz, en fonction de chaque échantillon, lorsque l'enveloppe thermique le lui permet (TDP de 140 watts). Du côté de la mémoire GDDR5, elle avance les mêmes caractéristiques que sa grande sœur et propose 2 048 Mo de mémoire cadencées à 1 502 MHz sur un bus de 192 bits. Le modèle

« LA GTX 660 SUPPLANTE LA RADEON HD 7850 DE 7 À 8 % EN MOYENNE. »

de référence se montre compact et mesure 24 cm de long seulement, en reprenant la connectique standard de l'ensemble de la gamme : deux ports DVI Dual-Link, un connecteur HDMI 1.4a et un port DisplayPort 1.2, permettant de piloter jusqu'à quatre écrans à la fois. Du côté des performances, NVIDIA relève pleinement le pari fixé : la carte affiche des performances 10 à 12 % inférieures à celles de la Radeon HD 7870 et 7 à 8 %

supérieures à celles de la Radeon HD 7850 dans la plupart des jeux récents, en 1920x1 080 pixels. La logique tarifaire est ainsi respectée et la carte constitue une solution très intéressante pour les budgets plutôt raisonnables.



EN RÉSUMÉ

- Le prix
- Modestes nuisances sonores
- Le potentiel en overclocking
- Un peu inférieure à la Radeon HD 7870
- La GTX 660 Ti devient un peu chère
- Multiples déclinaisons plutôt onéreuses

VERDICT

17/20

Constructeur NVIDIA
Fréquence 1058 MHz
Fréquence mémoire 1250 MHz
Gravure 28 nm
Mémoire vidéo 1024 Mo GDDR5
Interface mémoire 128 bits
Longueur 14,5 cm, double-slot
Connectiques 2 ports DVI,
1 port mini-HDMI 1.4a
Site www.nvidia.fr
Prix Environ 120 €
Sortie prévue Déjà disponible

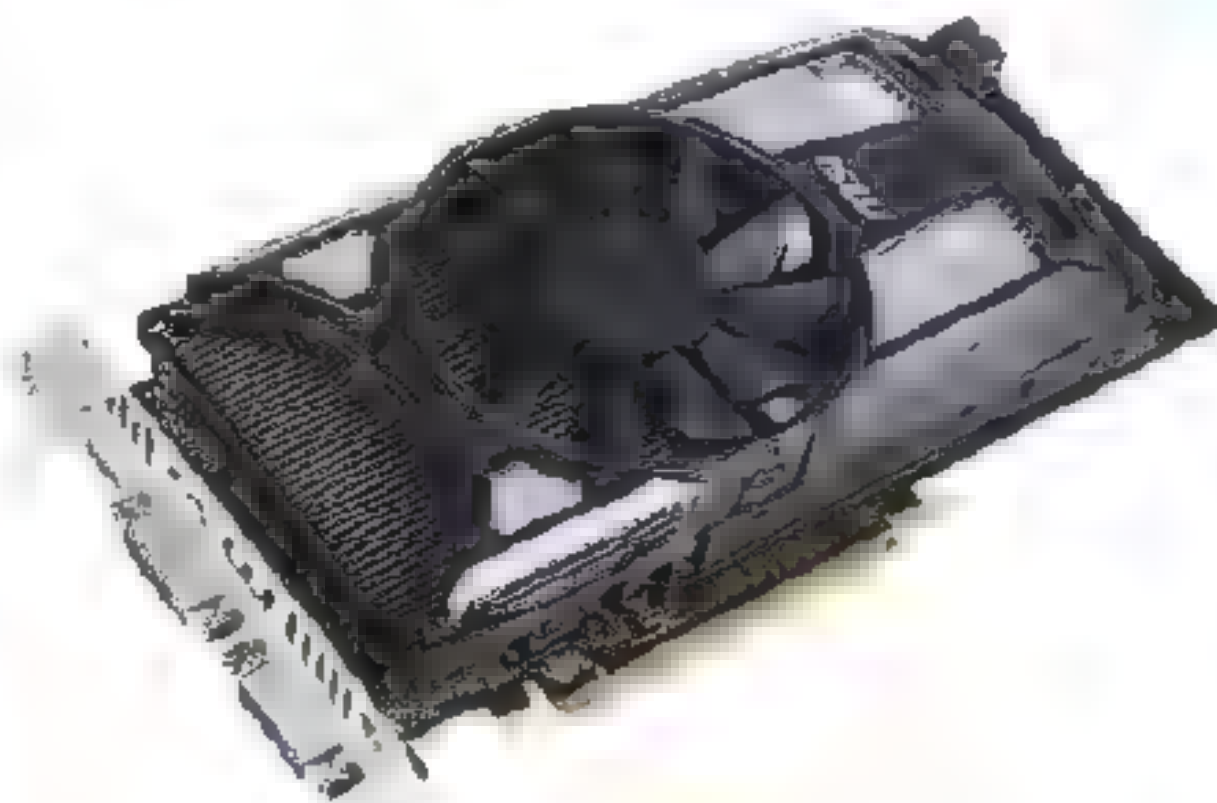
EN RÉSUMÉ

Petit prix oblige, la GTX 650 rassemble vite ses limites et ne satisfera pas les joueurs exigeants. Elle permet toutefois de spéculer sur le marché en 28 nm.

- Prix très doux
- Conso électrique
- Permet de gérer trois écrans
- Performances limitées
- Design double-slot
- Intérêt réduit pour les joueurs

VERDICT

13/20



NVIDIA GeForce GTX 650 ■ Des performances limitées

UN POIL TROP FAIBLARDE

NVIDIA est décidément bien inspiré et accompagne la GeForce GTX 660 d'une version plus réduite, la GTX 650. Proposée à 119 euros, celle-ci montre toutefois rapidement ses limites face aux jeux récents : elle se révèle 10 % inférieure à la Radeon HD 7770 proposée au même prix et fait quasi-

jeu égal avec la Radeon HD 7750. Embarquant 1024 Mo de GDDR5 à 1250 MHz et un GPU GK107 à 1058 MHz (sans GPU Boost), elle ne constitue hélas nullement une solution intéressante pour jouer dans de bonnes conditions. À réserver aux PC Media Center !

Constructeur Corsair
Interface S-ATA III 6 Gb/s
Type de mémoire MLC
Contrôleur LAMD LMB7800
Capacité 120 Go
Format 2,5 pouces
Débit lecture 450 Mo/s
Débit écriture 210 Mo/s
Site www.corsair.com
Prix Environ 110 €
Sortie prévue Déjà disponible

EN RÉSUMÉ

- Rapport qualité/prix
- Très bons débits
- 7 mm d'épaisseur

- Moyen avec les petits fichiers
- Bundle un peu limité
- Disponibilité en boutique

VERDICT

16/20



Corsair Neutron GT 120 Go ■ Un SSD au juste rapport qualité/prix

LE NEUTRON, UNE VRAIE BOMBE

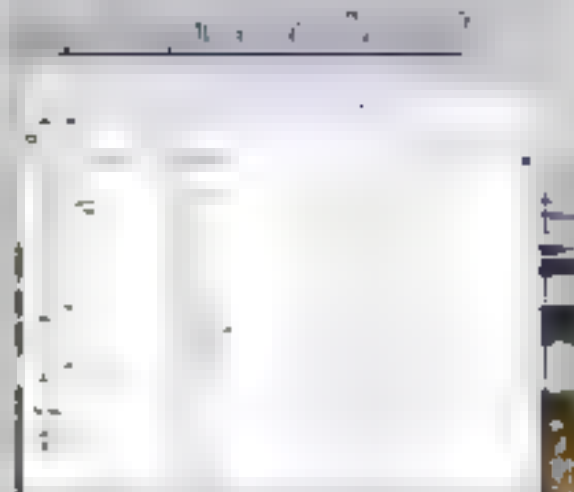
Proposé à 110 euros dans sa version de base, ce SSD de 120 Go brille par son rapport qualité/prix flatteur et ses bonnes performances générales. Il offre un débit en lecture séquentielle de l'ordre de 450 Mo/s et en écriture séquentielle de 210 Mo/s. Une vraie bonne affaire, qui le place parmi les

cadors de cette gamme de prix ! Le SSD fait le choix d'un nouveau contrôleur signé LAMD, tout aussi convaincant que les populaires SandForce. Il se décline dans une version GTX qui porte le débit en écriture à 320 Mo/s, pour un tarif légèrement supérieur : 155 euros.

UTILITAIRES

Clover 2.0

Le ruban qui orne désormais l'Explorateur de Windows 8 vous interpelle mais vous n'avez pas envie de changer aussi drastiquement vos habitudes ? Adoptez Clover, un petit utilitaire gratuit qui greffe un système d'onglets à l'Explorateur ! Vous confrontez ainsi facilement vos dossiers.



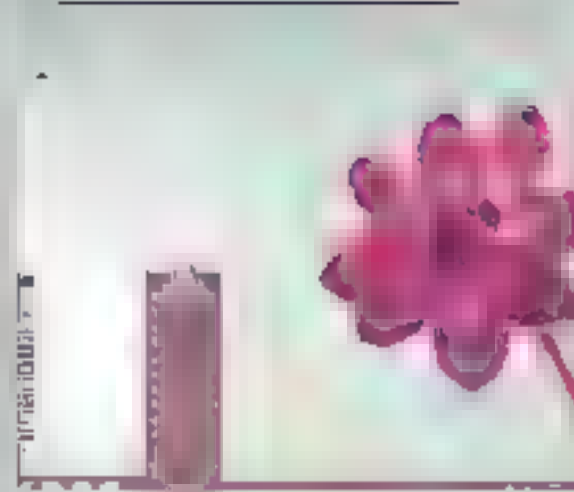
Wise Registry Cleaner 7.51

Le phénomène n'est pas nouveau mais il est toujours aussi problématique : au fil des mois, le registre de Windows gonfle jusqu'à peser lourdement sur la réactivité du système. Grâce à cet outil, vous le nettoyez et l'optimisez automatiquement, à travers une interface claire.



Stardock Start8

Vous peinez à vous habituer à l'écran d'accueil qui marque désormais le démarrage de votre PC sous Windows 8 ? Grâce à cet outil gratuit signé Stardock, vous rétablissez le traditionnel menu Démarrer tout en profitant malgré tout d'un accès à cet écran spécial, en haut de la liste. <http://tinyurl.com/6tkkmg>



WINDOWS 8, LE TOURNANT DÉCISIF

La sortie de Windows 8 constitue un événement dans l'histoire du système de Microsoft. Mais en réinventant son OS, le géant de Redmond ne ravale-t-il pas nos puissantes configurations de gamers au rang de modestes tablettes tactiles ?

DURÉ

30 minutes

Niveau

Débutant

MATÉRIEL

... Version d'évaluation de Windows 8 (<http://tinyurl.com/bozudgf>)

Trois ans. C'est le temps qu'il aura fallu à Microsoft pour ériger Windows 7 sur la plus haute marche du podium des systèmes d'exploitation (42,76 % de parts de marché), détrôner Windows XP (42,52 %) et faire oublier un Windows Vista qui n'en aura finalement constitué que le brouillon. Unaniment encensé pour ses performances et sa stabilité, il cède aujourd'hui la place à un système entièrement repensé, qui fait la part belle à une plus large variété d'appareils, notamment les tablettes tactiles. Microsoft ne pouvait pas rester insensible face aux progrès d'Apple et de Google en la matière et se devait de réagir ; à ce titre, Windows 8 s'ouvre par un écran d'accueil constellé de « tuiles » à l'effigie de chacun de vos programmes, parmi lesquelles trône le nouveau Windows Store. Calqué sur le modèle de l'App Store ou de Google Play, celui-ci vous permet de greffer de nouvelles mini-applications, gratuites ou payantes, à cet écran d'accueil. En privilégiant les interactions tactiles, bien qu'il reste parfaitement manipulable à la souris et au clavier, Windows 8 renvoie au premier abord l'impression d'un

système très simpliste, tout droit hérité d'un Fisher Price. Remplaçant au pied levé le traditionnel menu Démarrer, cet écran d'accueil se révèle toutefois utile et ergonomique au bout de quelques jours d'utilisation. Certes, il constitue systématiquement une brutale rupture visuelle par rapport aux activités de bureau classiques, mais il offre aussi de salutaires nouvelles possibilités. Intégration de sa timeline Twitter ou de son compte Facebook, partage et synchronisation de documents vers une solution de cloud-computing,

et vous gagnez près de vingt minutes d'autonomie sur un PC portable. Du côté du Bureau, Windows 8 n'arbore plus les effets visuels et la transparence d'Aero et affuble l'Explorateur d'un ruban hérité de la suite Office. Relativement discret, il se révèle lui aussi utile pour mener des opérations basiques sur vos fichiers et dossiers ou partager rapidement des documents. Le Gestionnaire des tâches gagne au passage en confort et en pertinence, en affichant précisément les ressources consommées par chacun

« WINDOWS 8 AFFUBLE L'EXPLORATEUR D'UN RUBAN HÉRITÉ DE LA SUITE OFFICE. »

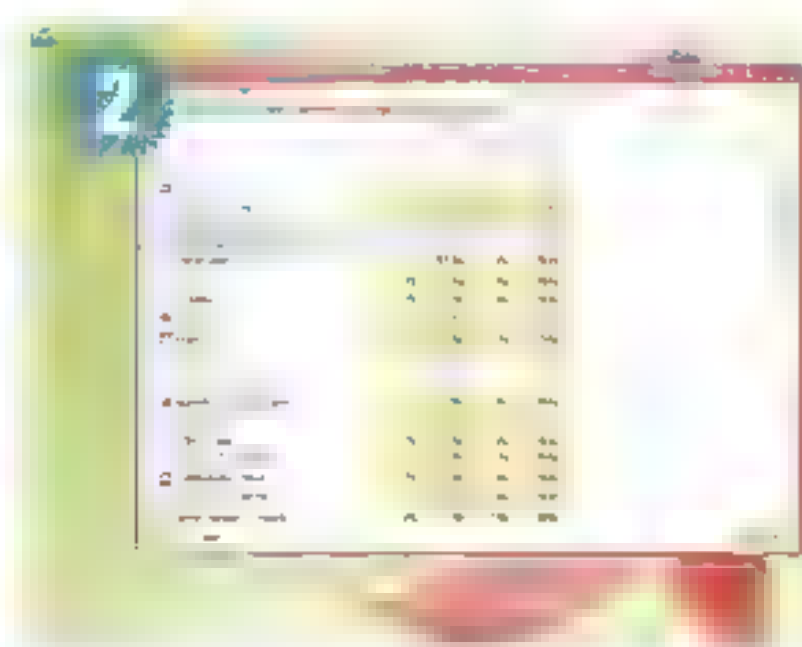
de vos programmes. Enfin, Windows 8 fait l'objet d'une politique tarifaire agressive de la part de Microsoft : comptez 14,99 euros pour migrer depuis un

PC acheté depuis le 2 juin dernier et 29,99 euros dans les autres cas, dans une édition numérique à télécharger. Stable et performant, Windows 8 justifie rapidement les choix de Microsoft et alloue des ressources considérables aux applications qui en ont le plus besoin, les jeux vidéo en tête. Et c'est bien là l'essentiel.

PC acheté depuis le 2 juin dernier et 29,99 euros dans les autres cas, dans une édition numérique à télécharger. Stable et performant, Windows 8 justifie rapidement les choix de Microsoft et alloue des ressources considérables aux applications qui en ont le plus besoin, les jeux vidéo en tête. Et c'est bien là l'essentiel.

PAS À PAS

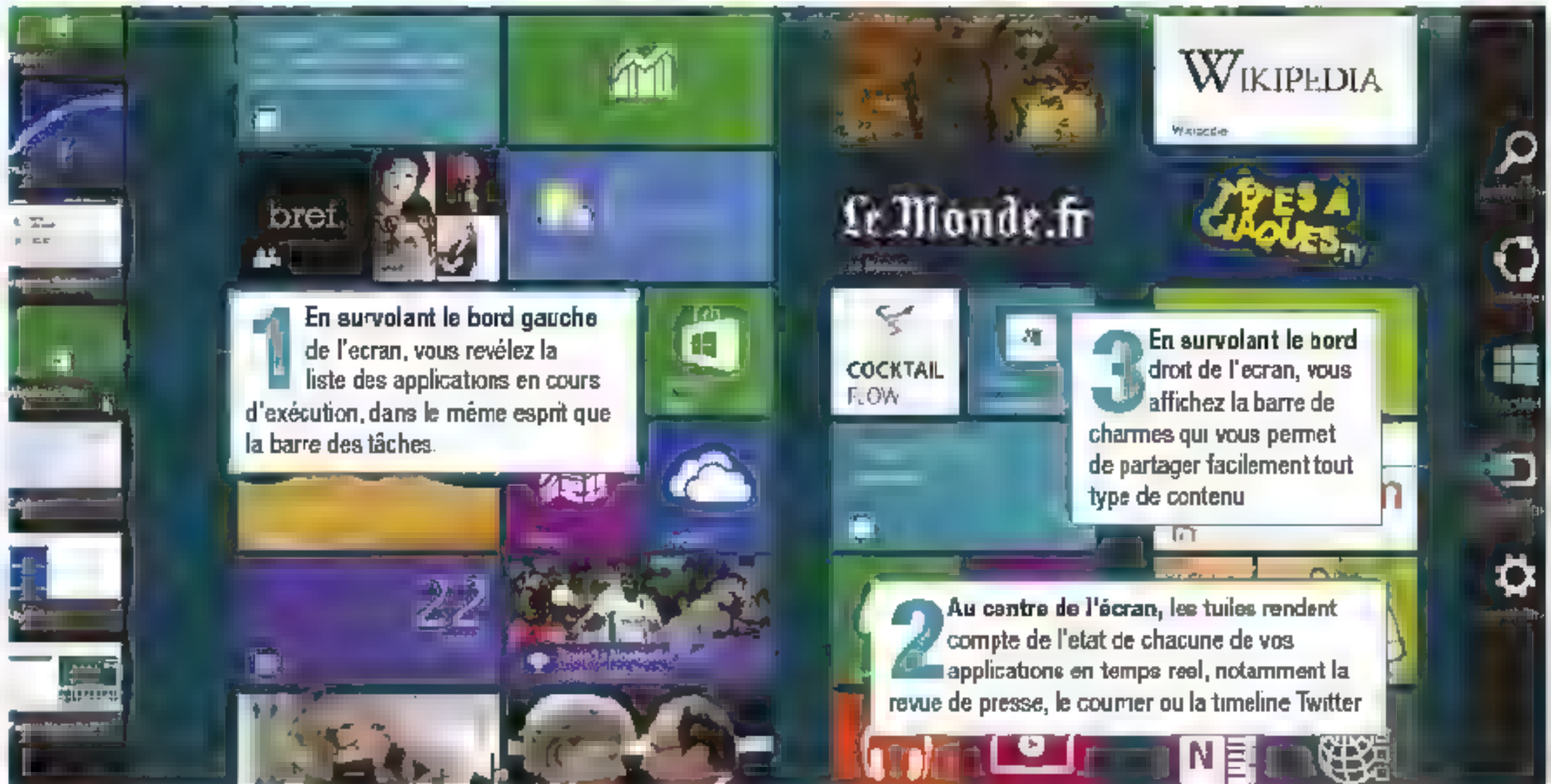
1/ L'Explorateur Windows est désormais affublé d'un ruban, dans la veine de la suite Office. Plutôt discret et peu intrusif, il facilite le partage de fichiers ou les opérations basiques. 2/ Le Gestionnaire des tâches gagne en clarté et en pertinence, en affichant précisément les ressources consommées par chaque application. 3/ La barre des charmes permet de partager facilement tout type de contenu vers les périphériques de son choix. 4/ Le Windows Store, dont le modèle économique est calqué sur l'App Store, ne réserve qu'une modeste sélection de casual games.



3 POINTS CLÉS

À LA DÉCOUVERTE DE WINDOWS 8

Déconcertant au premier abord, l'écran d'accueil se montre vite utile et pratique... si on arrive à le dompter !



1/ Il suffit de presser la touche Windows puis de saisir quelques caractères afin de lancer une recherche globale parmi vos fichiers, paramètres et applications. Vous augmentez son giron en installant d'autres applications, comme le client Wikipedia. **2/** Ouvert aux services web et au cloud-computing, Windows 8 vous permet de greffer votre compte Twitter, Facebook ou LinkedIn au système et ainsi de consulter votre timeline depuis l'écran d'accueil. **3/** La boutique d'applications s'inspire librement du modèle d'Apple ou de Google et distille d'innombrables mini-logiciels gratuits ou payants... dont la plupart est déjà très largement connue.

À RETENIR

Oisant reinventer l'allure du système d'exploitation traditionnel, Windows 8 offre d'excellentes performances générales, qui supplantent même celles de Windows 7. Autant de champ libre alloué à nos jeux préférés ! Au prix d'un certain temps d'adaptation, on se plait à manipuler un écran d'accueil plus dynamique et ouvert sur les services web. Difficile toutefois d'oublier la rupture visuelle qu'il impose sans cesse dans nos activités.

TOP HARD

Pas de répit avant la période de Noël ! Avec la sortie de la GeForce GTX 660 de NVIDIA, au positionnement tarifaire plus acceptable que celui des autres modèles de la gamme, l'heure est venue de revoir votre configuration de fond en comble.

BOBA FETT

QUELLE GAMME ?

Haut de gamme

Avec un processeur Ivy Bridge et l'une des meilleures Radeon HD du moment, vous disposez d'une véritable bête de course taillée pour les jeux les plus exigeants.

Milieu de gamme

Adoptez sans hésiter la flamboyante GeForce GTX 660 Ti de NVIDIA afin de faire de menues économies et de profiter de hautes performances.

Bas de gamme

Les Phenom II quittent peu à peu la scène pour laisser la place aux processeurs AMD de génération Bulldozer, qui épousent toujours le même positionnement tarifaire.

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

Prix Environ 145 €

Marque ASUS

Chipset Z77

Socket LGA 1155

Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE P8Z77-V LE

Luxeuse carte mère s'articulant autour du socket LGA 1155 et d'un chipset de série 7, la P8Z77-V LE constitue un juste compromis entre de hautes performances et un tarif raisonnable. Elle est équipée d'un UEFI qui brille par sa clarté et bénéficie d'un système de refroidissement sophistiqué.

Prix Environ 335 €

Marque Intel

Cœurs 4 (8 avec HT)

Fréquence 3,5 GHz

Site www.intel.com



Core i7 3770K

Fleur de la gamme Ivy Bridge d'Intel, le Core i7 3770K inaugure la gravure en 22 nm, ce qui réduit sa consommation électrique sans empiéter sur ses performances. Il supprime les CPU Sandy Bridge équivalents de près de 8 %, tout en présentant un tarif avantageux.

MILIEU DE GAMME

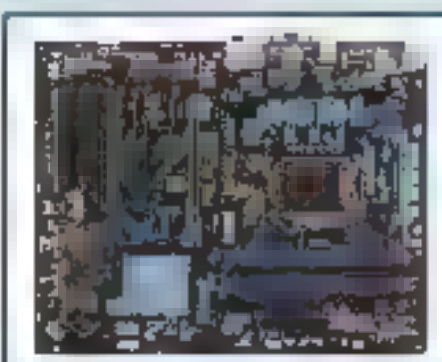
Prix Environ 100 €

Marque MSI

Chipset Z77

Socket LGA 1155

Site www.msi.com



LA CARTE MÈRE Z77A-G43

Compétitive et affichant un excellent rapport qualité/prix, cette carte mère signée ASRock constitue le socle idéal pour une configuration polyvalente et puissante. Elle est équipée du chipset Z77, vous offrant les dernières technologies en date, notamment l'USB 3.0 en natif.

Prix Environ 290 €

Marque Intel

Cœurs 4 (8 avec HT)

Fréquence 3,4 GHz

Site www.intel.com



Core i7 2600K

Fer de lance de la gamme Sandy Bridge, le Core i7 2600K ne se voit pas encore remis au placard avec l'arrivée des CPU Ivy Bridge : très légèrement inférieur à ces derniers, il constitue toujours le socle idéal pour une solide configuration de gamer.

BAS DE GAMME

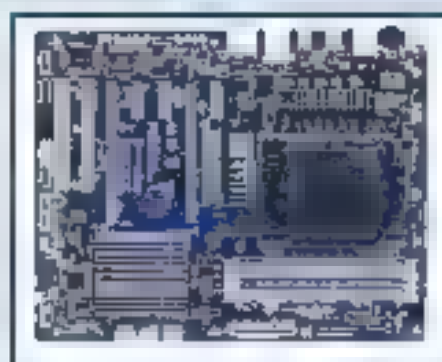
Prix Environ 85 €

Marque Gigabyte

Chipset AMD 970

Socket AMD AM3+

Site www.gigabyte.fr



LA CARTE MÈRE GA-970A-D3

Au format ATX standard, cette carte mère embarquant un socket AM3+ constitue une solution économique et performante pour héberger un Phenom II d'AMD. Elle facilite l'overclocking et dispose des technologies les plus modernes, notamment un contrôleur USB 3.0.

Prix Environ 110 €

Marque AMD

Cœurs 6

Fréquence 3,3 GHz

Site www.amd.com



FX 6100

Alors que les Phenom II commencent progressivement à sortir des rayons des revendeurs, les FX de génération Bulldozer en prennent la relève. Ils s'inscrivent dans la même politique tarifaire et constituent des solutions à bas prix, aux bonnes performances.

1125 €

Prix Environ 85 €
 Marque Kingston
 Fréquence 1600 MHz
 Barrettes 2x8 Go
 Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE

HyperX Blu DDR3 16 Go

Fiable et présentant un excellent rapport qualité/prix, ce kit signé Kingston constitue une bonne solution pour doper la mémoire vive de votre configuration haut de gamme. Composé de deux barrettes, vous pourrez éventuellement le doubler .. pour alors atteindre de vrais sommets.

Prix Environ 130 €
 Marque Intel
 Taille 180 Go
 Type Mémoire Flash
 Site www.intel.com



LE DISQUE DUR

330 Series

Vous hésitez encore ? Avec des débits en lecture et écriture de 500 et 450 Mo/s environ, le dernier SSD d'Intel renforce considérablement la réactivité de votre système et voit son prix chuter de mois en mois. Une valeur sûre, finalement plus avantageuse qu'un disque à plateaux.

Prix Environ 430 €
 Marque AMD/Sapphire
 DirectX 11
 Mémoire 3 072 Mo GDDR5
 Site www.amd.com



LA CARTE GRAPHIQUE

Vapor X Radeon HD 7970 GHz Edition

Vous rêvez d'un haut niveau de performances afin de jouer sans la moindre concession ? Cette déclinaison réussie de la Radeon HD 7970 est une édition GigaHertz déguisée, qui brille par son système de refroidissement efficace et silencieux. Mais le prix est tout aussi élevé !

885 €

Prix Environ 35 €
 Marque G.Skill
 Fréquence 1333 MHz
 Barrettes 2x4 Go
 Site www.gskill.com

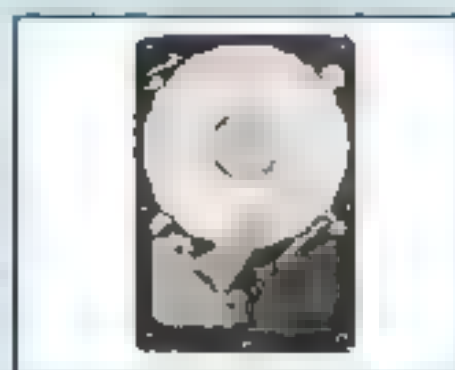


LA MÉMOIRE

Value DDR3 PC10600

Sans fioriture particulière ou système de refroidissement exclusif, ce kit de deux barrettes de DDR3 se montre fiable et présente un bon rapport qualité/prix. Vous disposez ainsi d'une quantité de mémoire vive amplement suffisante pour tous les usages.

Prix Environ 140 €
 Marque Western Digital
 Taille 3 To
 Type Plateaux
 Site www.wd.com



LE DISQUE DUR

Caviar Green 3 To

Vous souhaitez archiver une quantité phénoménale de données sans compter ? Adoptez sans hésiter ce modèle de trois téraoctets, même si son tarif n'est pas encore revenu au niveau d'avant la crise. Idéalement, vous le complèterez d'un petit SSD visant à héberger le système.

Prix Environ 320 €
 Marque NVIDIA/EVGA
 DirectX 11
 Mémoire 2 048 Mo GDDR5
 Site www.nvidia.fr



LA CARTE GRAPHIQUE

GeForce GTX 660 Ti SuperClocked

Signée EVGA, cette déclinaison de la GeForce GTX 660 Ti dope les caractéristiques du modèle de référence et porte la fréquence du GPU à 980 MHz (1 059 MHz en mode GPU Boost), contre 915 et 980 MHz par défaut. D'excellentes performances sont à la clé !

545 €

Prix Environ 20 €
 Marque Kingston
 Fréquence 1333 MHz
 Barrettes 1x4 Go
 Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE

ValueRAM DDR3 PC10600 4 Go

Sobre et fiable, cette unique barrette d'entrée de gamme vous permet de profiter du savoir-faire de Kingston en la matière. Vous pourrez éventuellement la doubler afin de ne plus jamais avoir à vous préoccuper de la quantité de mémoire vive de votre PC !

Prix Environ 100 €
 Marque Seagate
 Taille 2 To
 Type Plateaux
 Site www.seagate.com



LE DISQUE DUR

Barracuda Green 2 To

Légèrement moins cher que le Caviar Green de Western Digital, ce modèle signé Seagate voit ses plateaux osciller à 5 900 tours/minute et s'avère compatible SATA II, avec 64 Mo de cache. De bons débits sont à la clé, faites-en le support de votre filmothèque et de vos archives.

Prix Environ 230 €
 Marque NVIDIA/MSI
 DirectX 11
 Mémoire 2 048 Mo GDDR5
 Site www.msi.com



LA CARTE GRAPHIQUE

GeForce GTX 660 Twin Frozr 3 OC

Située entre les Radeon HD 7850 et 7870 d'AMD, la nouvelle GeForce GTX 660 offre de bonnes performances générales. Elle est ici affublée d'un système de refroidissement sophistiqué et voit sa fréquence overclockée d'usine à 1 033 MHz, contre 980 MHz pour le modèle standard.

JEU X RETRO

BLACK MESA



NEWS 48

Jet Set Radio
il grand tempo



NEWS 144

il servizio da ne.pes
y reborner

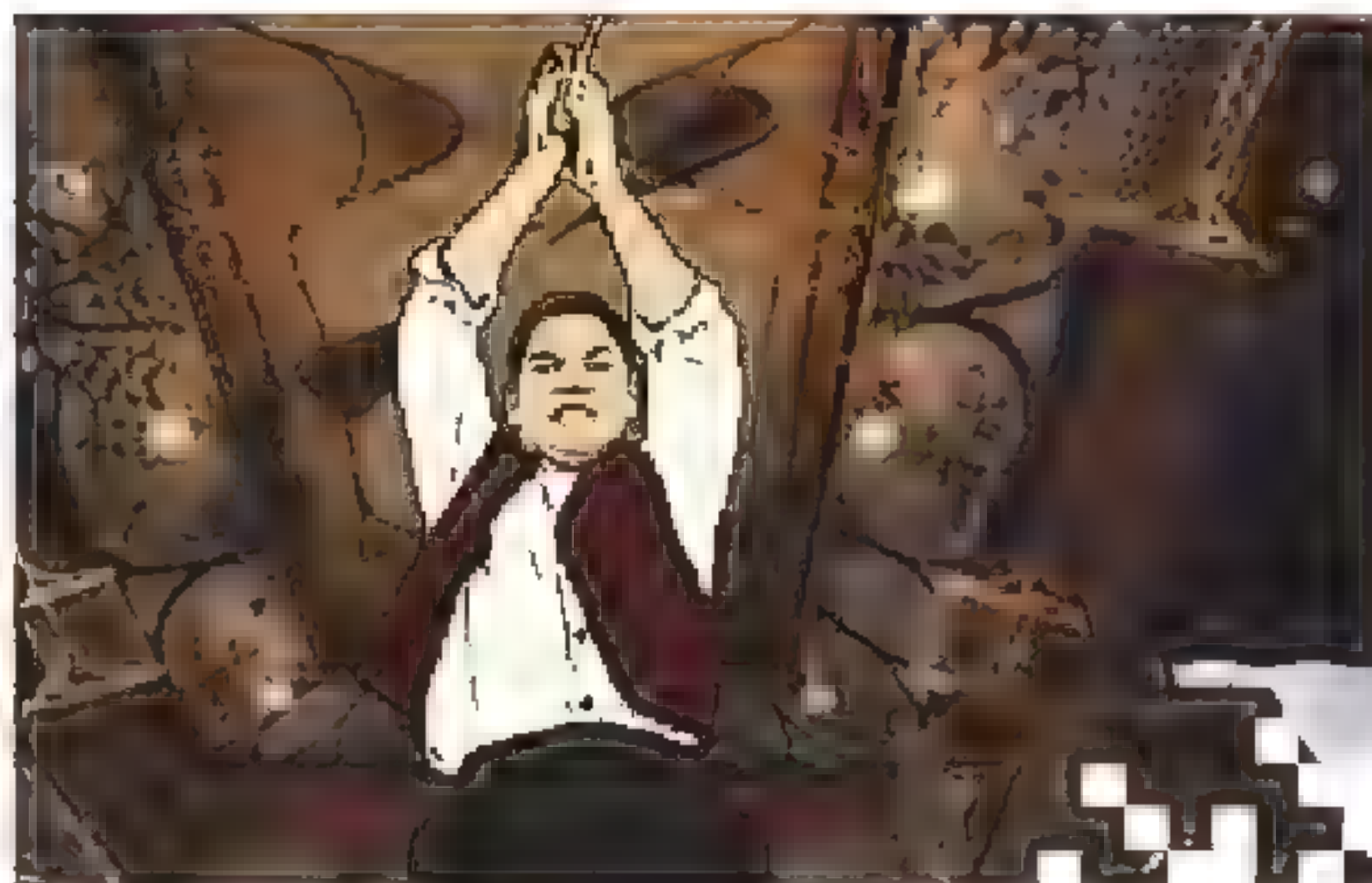




DOUBLE JORDAN

Deux remakes de Jordan Mechner dans l'actu. Celui intéressant, c'est la version iOS de *The Last Express*, son chef-d'œuvre de 1997 à redécouvrir. Tandis que celui de *Karateka*...

Jordan Mechner n'a pas fait beaucoup de jeux, mais ils ont compté. Son dernier, c'était *The Last Express*, un point & click d'une maturité exceptionnelle qui revient tout juste sur iOS, adapté et amélioré par DotEmu. Invité à bord de l'Orient Express par un ami qu'il retrouve mort dans son compartiment, le joueur doit résoudre son enquête avant son arrivée à Constantinople. La grande particularité du jeu est que les PNJ à bord du train ont leur emploi du temps, leurs buts et leurs activités, que l'on peut d'ailleurs épier. Une intrigue à trois passionnante et superbement écrite, servie par des doublages anglais magistraux. En attendant la version ciné que Paul Verhoeven a laissé plusieurs



fois entrevoir à demi-mot, prenez la direction DotEmu (3,99€, tinyurl.com/9sdcuds). En février dernier, Jordan Mechner avait aussi annoncé un remake de *Karateka*, son premier jeu. Et là nous étions plus perplexes, parce que *Karateka* a été important en 1984, mais il est très, très daté. En gros, vous êtes le karateka, vous courez de gauche à droite, et vous passez par une succession de duels, très tendus mais basiques,

pour libérer Mariko, princesse kidnappée de son état. Ce qui avait frappé, à l'époque, c'était la qualité des animations. Ce qui aurait pu rester intéressant, c'est l'ambiance étrange, avec des teintes froides, des espaces silencieux et une sorte d'épure sensorielle très japonaise. Les premiers screens de ce nouveau *Karateka*, dont la sortie est imminente, sont tombés, et c'est grand et laid... On dirait du *Naruto*.

ABE, CHASSEUR DE GLUKKONS

On continue dans l'actu remake : Oddworld Inhabitants a dévoilé la refonte absolument somptueuse d'*Abe's Oddysee* annoncée l'an dernier, et réalisée par Just Add Water.

Oddworld : *Abe's Oddysee* - New 'N' Tasty, ne sort pas avant 2013, mais le résultat est déjà très convaincant. *Abe's Oddysee* (1997) est un jeu fondamental pour le début de la PlayStation. Oddworld Inhabitants avait réussi là où Éric Chahi avait échoué avec *Heart of Darkness* : faire survivre la plateforme 2D dans l'époque 32 bits, avec des propos et des ambitions renouvelées, loin de ses racines purement arcades. L'ambiance mélancolique, mais aussi la beauté réelle des paysages d'*Abe's Oddysee* en avait fait un vrai brise-glace pour des catégories jusque-là insensibles aux jeux d'action, voire au jeu tout court. Le remake est assuré par les Anglais de Just Add Water (*Gravity Crash* sur le PSN, et les portages HD des *Oddworld* en 3D de l'époque Xbox). Sauf que là, ils sont sur le meilleur de

la série et c'est une véritable refonte. La vidéo dévoilée à l'Eurogamer Expo montre un moteur 3D moderne - le jeu était en 2D générée à partir de 3D précalculée. Les éclairages et l'ambiance à la fois grotesque et cauchemardesque de la boucherie industrielle où travaille Abe sont parfaitement préservés et la dynamique des sauts ainsi que leur timing ont l'air intact. Parmi les changements fondamentaux que ce passage à la 3D implique, il y a la perte de la structure « par salles » au profit d'espaces continus. Du coup, certaines séquences d'actions imitantes dont on se doutait qu'elles étaient là uniquement pour meubler des salles « vides » sont devenues totalement facultatives, et ce ne serait pas si mal qu'elles disparaissent, les puzzles et la plateforme pure d'Abe suffisent amplement. (youtu.be/cNwo09-Pg9A,



12 ANS DE RETARD : PARDONNÉ

Dans la peau d'un hipster en rollers, vous luttez contre la société oppressante en graphant dans Tokyo au son de trip-hop et de jungle branchouille. Nooon, revenez !

Moi non plus, au début je n'y croyais pas. En pourtant... 12 ans après, *Jet Set Radio* débarque enfin sur PC. C'est l'un des plus grands jeux Dreamcast et l'un des derniers coups d'éclat de SEGA en tant que développeur – il n'y a plus que Nagoshi qui préserve la flamme avec ses *Yakuza*. Sa sortie en HD (7,99€ sur Steam) toute propre est un de ces moments précieux qui font qu'on aime à nouveau SEGA, en dépit de la marée de tristesse soniqueuse wiimotesque et de rééditions bâclées qu'il défoume à longueur d'années. *Jet Set Radio* est un bac à sable acrobatique au level design magistral. Ses quartiers minuteusement sculptés, ses raccourcis, ses rampes, ses perspectives urbaines sont extraordinaires, beaux, et jolis. La descente infernale sur la succession de toits des cabanes de pêcheurs du littoral est une expérience qu'aucun joueur n'a oubliée. On n'a rien retrouvé de semblable avant le *Crackdown* de Dave Jones, donc autant dire qu'il vous le faut. Quant à la version 2012, elle permet de voir que le jeu n'a pas pris une ride. La direction artistique est toujours aussi efficace et profite bien de la haute def, comme

« JET SET RADIO EST UN BAC À SABLE ACROBATIQUE AU LEVEL DESIGN MAGISTRAL. »

souvent avec les produits hautement stylisés. L'autre grosse plus-value, c'est la gestion des pads à deux sticks (celui de la Dreamcast n'en avait qu'un), qui donne le contrôle de la camera. C'était le seul point un peu tendu du jeu à l'origine, et la correction manuelle comble énormément le défaut. Allez les jeunes : on peut concevoir ses propres graffitis dans *Jet Set Radio* et je veux voir les murs de Tokyo couverts de Joystick. (tinyurl.com/c9xcd_x)



OÙ L'ON REPARLE D'ULTIMA VI

Ultima VI avait inauguré ce cahier rétro sur un constat amer : quand c'est mort, c'est mort, et on n'y peut plus rien. Sauf qu'il y a des têtus qui ne se rendent jamais.

Enc Fry, qui vient de sortir la version 0.4 de *Nuvie* est l'un d'entre eux. *Nuvie*, c'est un projet de retonte d'*Ultima VI* pour Windows modernes. L'espoir fou est de rendre à la vie ce jeu fabuleux qu'était *The False Prophet*, devenu injouable pour les raisons d'ergonomie et la fenêtre de jeu microscopique évoquées dans le numéro 253. *Nuvie* avance lentement, mais sa nouvelle version vient de franchir deux caps importants. Le premier, c'est que le jeu peut enfin être fini et c'est déjà énorme. Ensuite, cette version 0.4 permet l'affichage plein écran, en faisant disparaître la fenêtre de commandes latérale, les bordures, les icônes... Du coup, l'espace visible triple quasiment et le jeu continue de tourner alors

qu'il affiche un nombre de « tuiles » bien supérieur. Un vrai plein écran, débordant du 320x200 original, qui permettrait enfin de

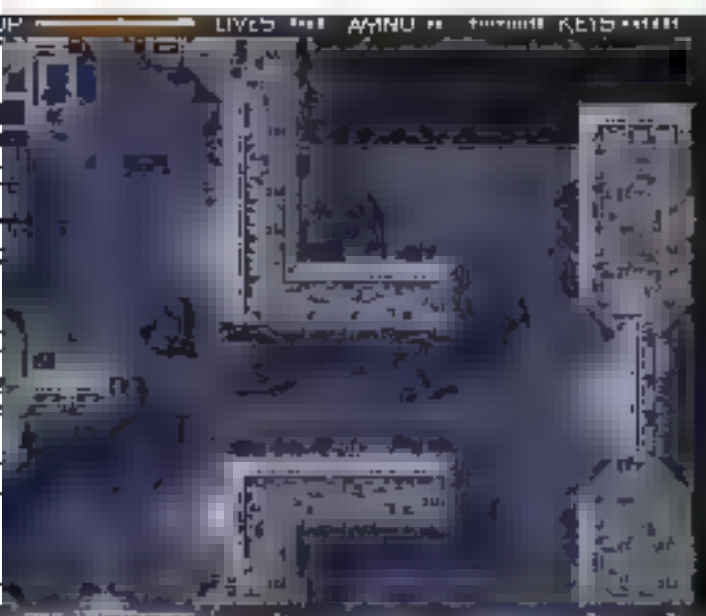


« voir Britannia », est envisagé. Le moteur graphique moderne introduit des lissages et des effets lumineux absolument salvateurs, notamment durant la nuit, où l'abominable tramage disparaît au profit d'une « vraie » obscurité et de vraies lueurs. Enfin, *Nuvie* introduit progressivement l'interface d'*Ultima VII* dans *Ultima VI*, avec ses dialogues en surimpression à base de mots clés cliquables, ses inventaires en drag & drop, le double clic. Bon, pour activer ces fonctionnalités, il faut éditer soi-même le fichier .crg à la main, mais c'est très prometteur. Il y a de quoi restituer *Ultima VI* à l'humanité joueuse, avec toute sa poésie, sa beauté, son écriture. Tout est sur nuvie.sourceforge.net et nécessite un *Ultima VI* installé.



QUE CE SOIT AVEC LE SID OU LE PAULA, IL Y AVAIT QUELQUE CHOSE DE FASCINANT À ÉCRIRE POUR UN COMPOSANT QUI GÉNÉRAIT LUI-MÊME LE SON.

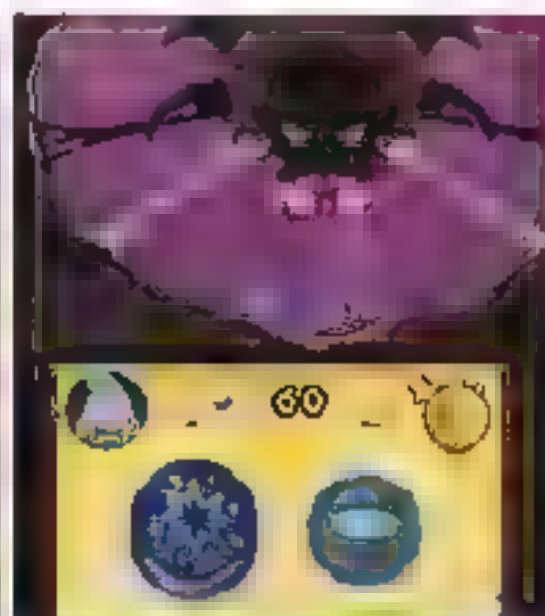
Allister Brimble, du haut de ses vingt ans de carrière. On a été durs, et on lui a demandé de citer quatre morceaux auxquels il tenait. Sur des centaines.



Alien Breed. Ce jeu a consacré Team 17 et Allister.



Driver 1 et 2. Allister aime toujours beaucoup leurs musiques in-game.



Fluidity Spin. En particulier la musique des boss, sur 3DS.



Lawnmower Man. Allister ne s'est souvenu de son existence que grâce à YouTube.



ALLISTER, L'ULTIMATE SOUNDTRACKER

C'est difficile à croire aujourd'hui, mais il fut un temps où on pouvait devenir une star en écrivant de la musique de jeu vidéo. **Allister Brimble, alors compositeur chez Team 17, a sans doute été la dernière vedette musicale de l'ère 16 bits.** Vingt ans et des centaines de BO de jeux plus tard, il raconte ses débuts.

Joystick : Pour les vétérans, vous êtes l'auteur culte des musiques de Project X, de la série Alien Breed, d'Overdrive, etc. Mais avant d'atteindre la notoriété sur Amiga, que faisiez-vous ?

Allister Brimble : Merci, ça fait plaisir que des gens se souviennent de cette époque. Avant Team 17, je faisais du piano (depuis mes 7 ans), et je jouais sur C64 et Spectrum. Les musiques 8 bits me fascinaient surtout celles de Whittaker, Hubbard et Tim Follin. Jean-Michel Jarre m'a beaucoup influencé, aussi. Quand j'ai eu mon Amiga, j'ai vu l'annonce de 17 Bits Software, une société de distribution de musiques, graphismes, démos, programmes... Tout dans leur catalogue était vendu au prix d'une disquette vierge. J'ai envoyé une demo, qu'ils ont publiée. Peu à peu, je me suis constitué un public comme ça. Quand 17 Bits est devenu Team 17, c'est à moi qu'ils ont demandé d'écrire les musiques de leurs jeux.

Avec Jarre et les compositeurs 8 bits, on est dans le pur son synthétique. Pourtant, vous n'émergez qu'en 1989 avec la track music, où n'importe quel sample peut devenir un instrument. C'est l'émergence de la house music, fondée sur le même principe, qui vous a «débloqué» ?

A.B. : Non, je n'écoutais pas de house à l'époque. Uniquement de la musique de jeux et de démos. Par contre, l'arrivée de nouveaux outils a joué un grand rôle. D'abord il y a eu Aegis Sonix, qui permettait de manipuler le son de synthèse de manière pointue, et plus tard, il y a eu Ultimate Soundtracker, avec son approche radicalement nouvelle du sample. La

grande bibliothèque d'instruments livrée avec Soundtracker avait été très stimulante.

Vos musiques étaient reconnaissables entre mille. Vous aviez un secret dans cette lutte contre les quatre petites voix sonores de l'Amiga ?

A.B. : C'est l'étude des musiques C64 qui m'a appris à tirer le meilleur d'un nombre limité de canaux sonores. La basse et la caisse claire y étaient quasiment toujours sur le même canal. J'ai généralisé ce principe pour faire jouer un maximum de sons par chaque voix. Je samplais des accords entiers que je combinais de multiples manières. D'une manière générale, écrire sur Amiga a été formateur. Ça demande de bien réfléchir à ses compositions, ce qui a été précieux, même quand les limitations techniques ont été levées par la musique CD. Par exemple, l'Amiga ne connaît pas les effets comme le reverb, les filtres, la modulation de phase. Aujourd'hui, je peux écrire une musique qui sonne bien sans, et les rajouter là où ils seront une vraie plus-value, à la différence de musiciens qui s'appuient dessus en permanence.

Contrairement à nombre de vos collègues de l'époque, vous avez réussi la transition vers la musique CD et les compositions orchestrales.

A.B. : C'était effectivement un vrai challenge de passer du 16 bits au support CD, mais j'avais commencé à expérimenter assez tôt. Je m'étais fait un studio avec des synthés modernes, et j'avais même publié une cassette appelée Team 17 Works, puis un album, Sounds Digital. Du coup, la transition ne m'a pas pris au dépourvu.

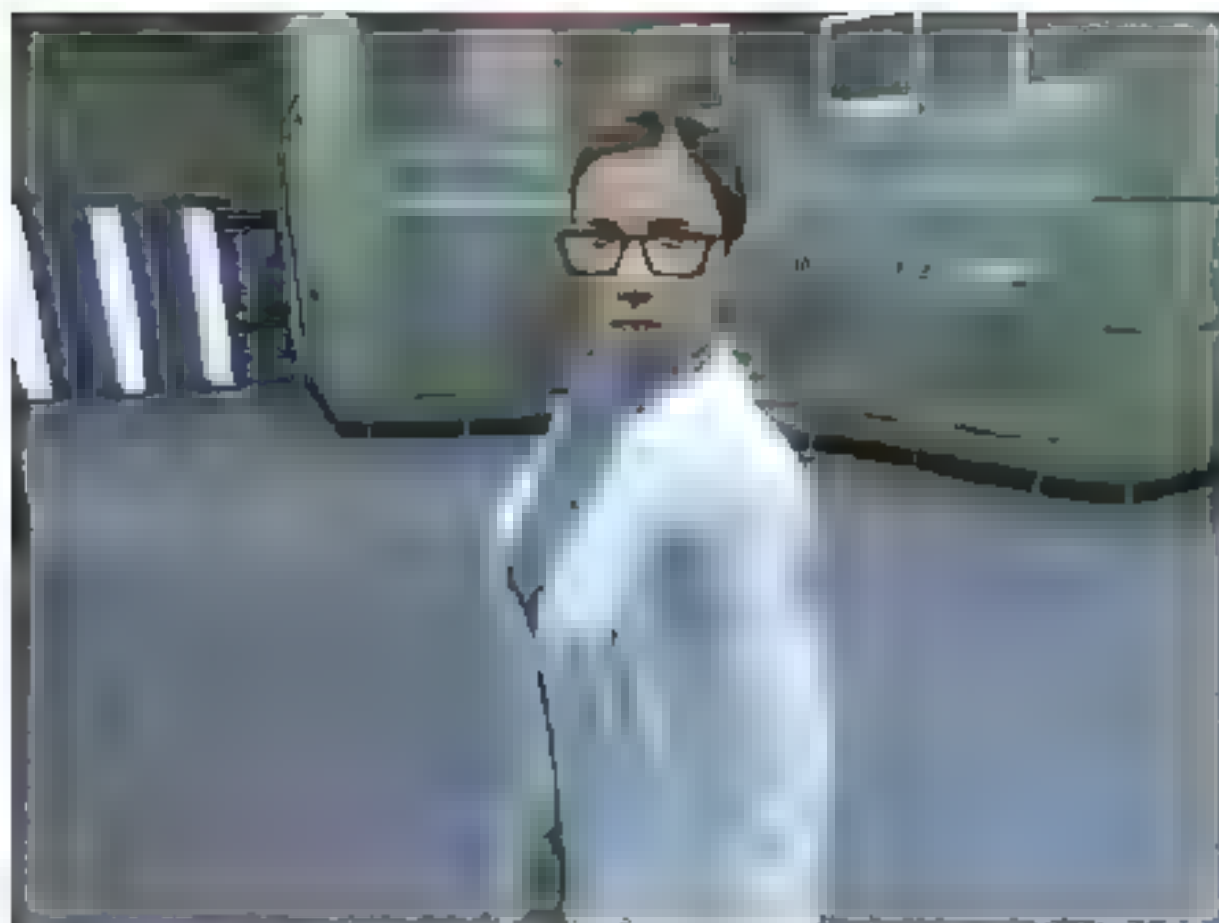
Le changement d'ère n'a pas été qu'une affaire technique : à l'époque, les musiciens travaillaient dans leur coin, souvent sans rien voir des projets en cours.

A.B. : Avec Team 17, je faisais vraiment partie de l'équipe, même si je travaillais quasiment uniquement à la maison. Je voyais les jeux, j'avais du feedback, et même des royalties. C'est sûr qu'aujourd'hui, des technologies comme Skype, Google Docs et Tortoise SVN permettent de travailler en contact direct, peu importe les distances. Par exemple, pour *Fluidity Spin*, Curve Studios avait fait en sorte que je puisse produire mes propres builds pour évaluer chacun de mes nouveaux sons. J'ai pu expérimenter librement, jusqu'à attendre le résultat optimal.

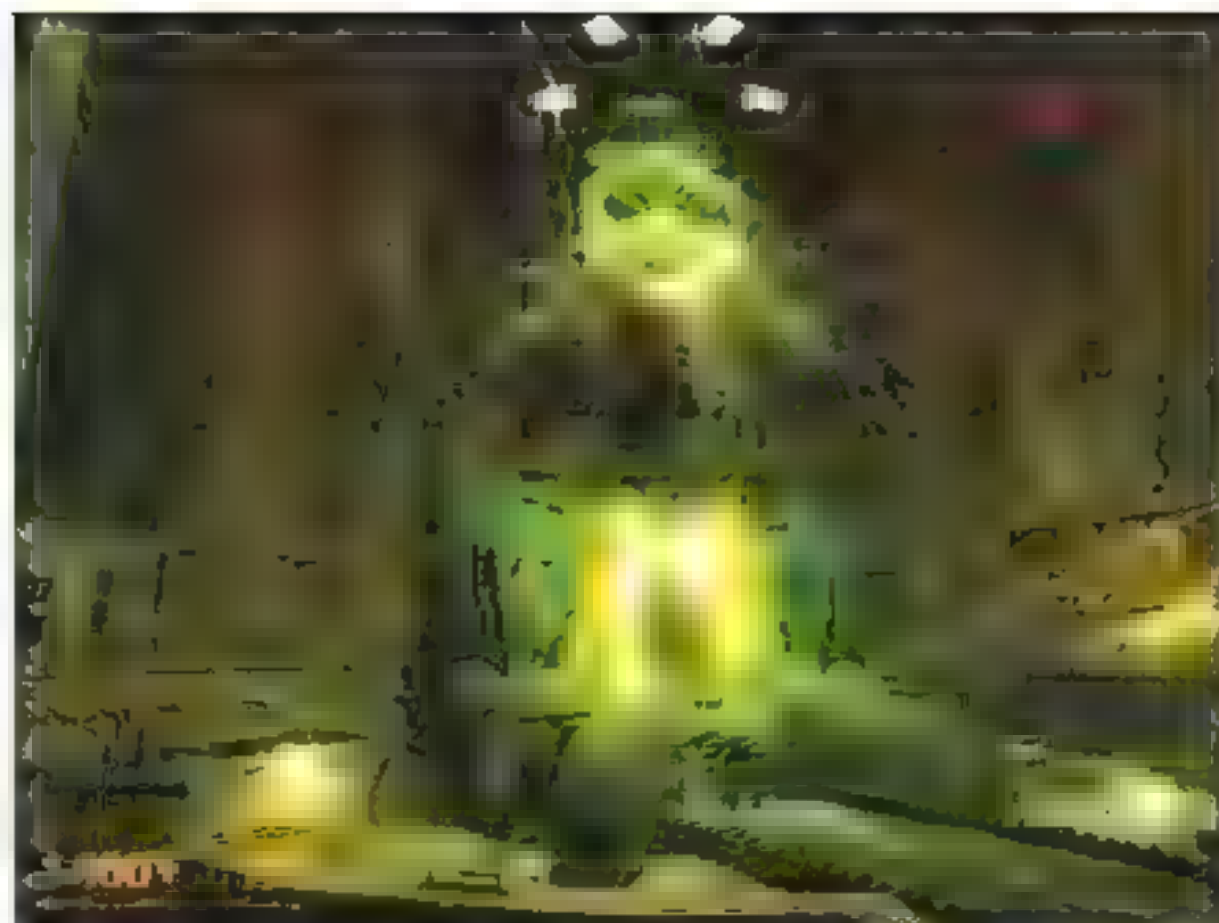
Malgré tout, vous n'avez jamais coupé les liens avec votre passé : encore récemment, vous avez publié des remix de vos vieux morceaux ou d'auteurs 8 bits. C'est uniquement par nostalgie pour l'époque ?

A.B. : Il y a une part de nostalgie pour mes années de jeunesse, oui, mais il y a aussi quelque chose d'autre qui manque aujourd'hui : les hardwares. Que ce soit le SID du C64 ou le Paula de l'Amiga, c'était fascinant d'écrire pour un composant qui générait lui-même le son. Aujourd'hui, on a perdu cet aspect avec la musique streamée depuis un CD. C'est ce que j'ai essayé de retrouver avec la bande-son de *Fluidity Spin* sur 3DS, que j'ai écrite au tracker. Les bruitages y sont générés de manière organique, ils évoluent selon le décor, en même temps que la musique. Je vous invite à découvrir tout ça, et le reste, sur orchestralmedia.co.uk.

PROPOS RECUEILLIS PAR ONCLE DAM



Hé oui ! Maintenant... à *Black Mesa*, y a d'la meuf ! On n'arrête plus le progrès.



Dans *Black Mesa*, on pratique des expériences scientifiques douteuses et quelquefois, ça tourne mal

Genre FPS exaltique

Éditeur Bénévoles

Développeur Black Mesa

Modification Team

Sortie Disponible

Âge conseillé Dispensé

Site <http://release.blackmesa-source.com>

Prix Gratuit

POUR TOUS CEUX QUI REFUSAIENT DE NE PLUS CROIRE

BLACK MESA

Un beau matin, sans prévenir, le décompte de la sortie de *Black Mesa* s'est mis en route: plus de quatre ans de retard, des milliers de fans en détresse et pas un mot d'explication. À présent, on sait pourquoi.

8 heures 47, Nouveau Mexique
embarquement immédiat
dans la rame automatique.

Depuis le temps qu'on attend le remake d'*Half-Life*, on ne va pas se perdre en considérations. Reprenant la séquence d'introduction du jeu original, le trajet à travers le centre de recherche permet d'apprécier toute l'envergure du travail accompli par les développeurs. Et pour le coup, cette totale conversion sur le Source Engine est réellement impressionnante. Plus vaste, plus sophistiquée et plus animée, la base a vraiment de l'allure et mérite enfin son label secret défense. Malgré tous ces changements, *Black Mesa* reste un lieu familier. De nombreuses sections de décors ont été ajoutées mais dans des proportions raisonnables, dans le plus grand respect de l'univers original. D'une certaine manière, on peut dire que les level designers ont su retranscrire l'allure que *Black Mesa* aurait dû avoir si elle avait été conçue dix ans plus tard. Mais elle conserve son

cachet d'origine avec ses gros écrans d'ordinateurs vintage et son équipement tout droit sorti des années 1990. C'est ce que l'équipe de Valve appelait de tous ses vœux à l'époque et les moddeurs de la Black Mesa Modification Team l'ont fait.

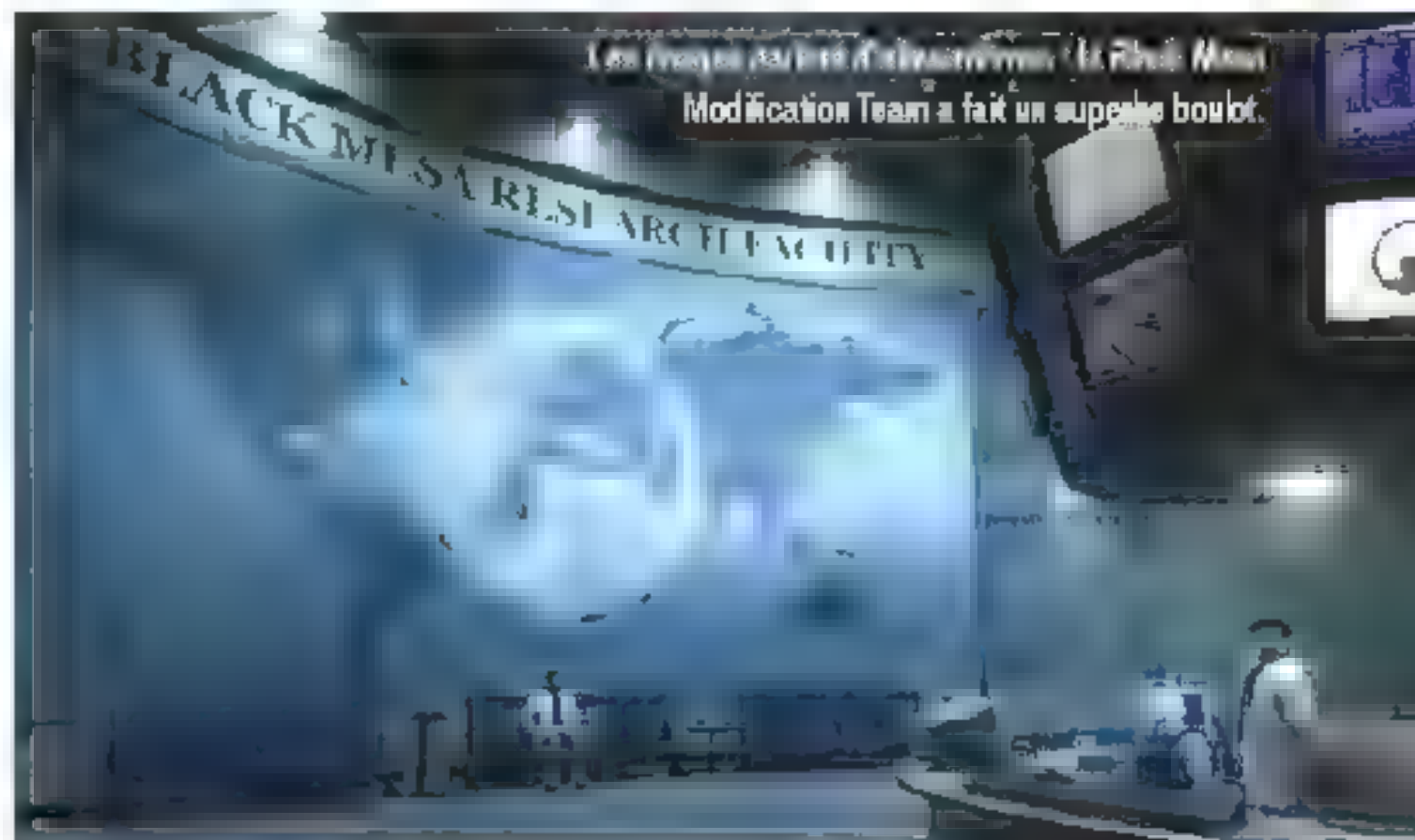
Par ici les bôgosses!

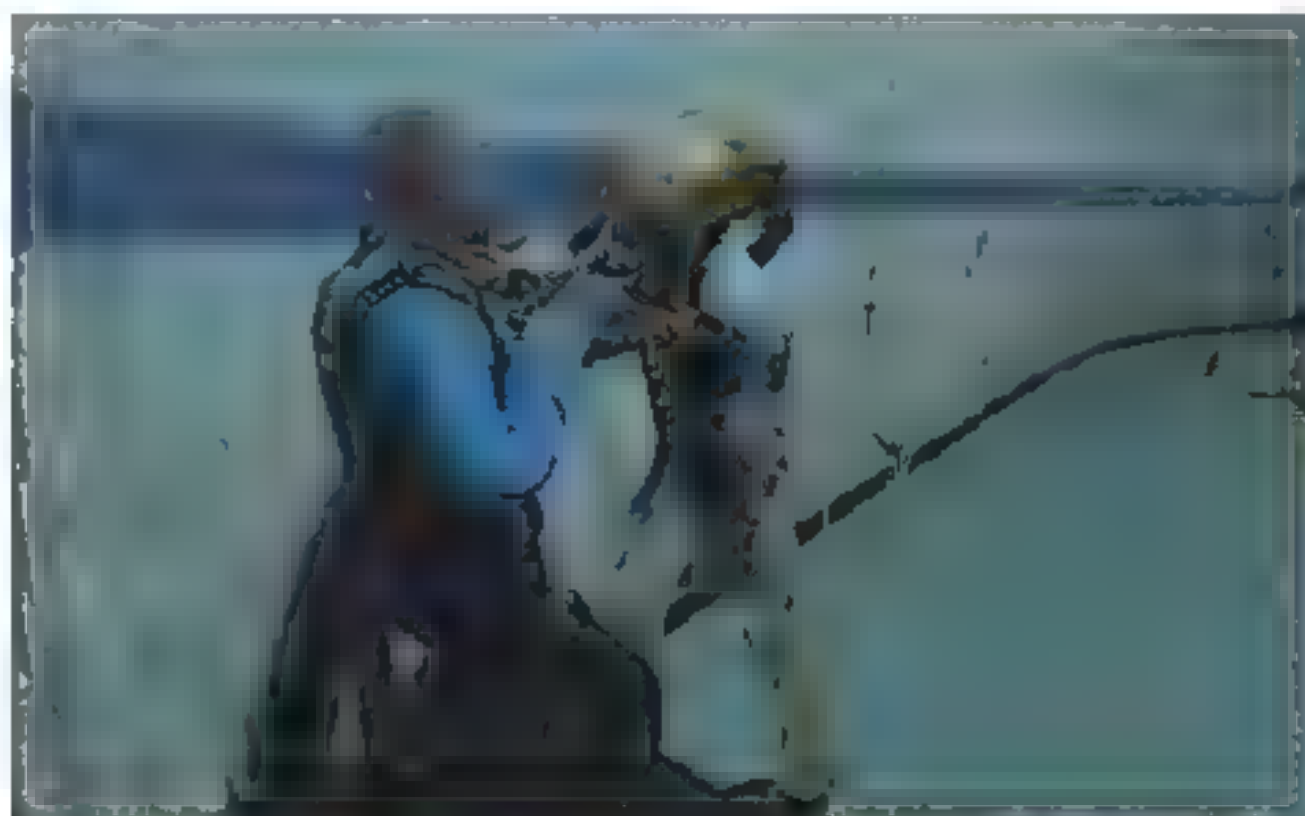
Arrivés au secteur G, des PNJ tout neufs nous attendent. Il sont plus

nombreux qu'auparavant, sans pour autant sortir d'un laboratoire de clonage en série. En effet, la duplication des personnages reste harmonieuse grâce à un système de texture passe-partout permettant d'inclure des variantes discrètes. En clair, nos collègues sont toujours aussi sexy, engoncés dans leur petite blouse blanche avec la cravate ridicule indissociable de la tenue

EN RESUME

- Un boulot de refonte incroyable
- Zero euro
- Toujours le meilleur FPS de tous les temps
- Difficile d'être objectif pour le test
- Technologie qui commence à dater
- S'arrête juste avant Xen





Les Barney sont beaucoup plus futes qu'auparavant, mais ils n'ont pas reçu de formation commando pour autant.

règlementaire du centre. Ils sont également moins dociles hors de question de les interrompre en pleine conversation sans se faire houspiller, ou de les promener à travers le centre pour le fun. La version Source leur a octroyé quelques neurones supplémentaires. Le concept d'égalité révisé à sa juste valeur, on

(on ne fera pas de commentaire sur la perspicacité du testeur).

Il faut bien travailler

Un sens des finitions que l'on retrouve après avoir déclenché la catastrophe scientifique dans la salle de test. L'explosion de l'accélérateur de particule en elle-même est assez



Clin d'œil à *Half-Life 2*, on croise Eli Vance au détour de la salle de test.

l'on sait bien viser. L'amélioration de l'IA des PNJ alliés, notamment celle des Barney qui ont l'avantage d'être

« RIEN DE PLUS SIMPLE QUE D'ATTRAPER DES OBJETS POUR IMPROVISER UN GRAVITY GUN ET PROFITER DE L'ENVIRONNEMENT. »

est à deux doigts de se sentir un peu seuls. Le PNJ de compagnie version 1998 nous manqueraient presque. Heureusement, nombreuses sont les distractions. Avec le Source Engine, c'est aussi le moteur physique qui fait son entrée à *Black Mesa*, puisqu'il n'y en avait pas dans *Half-Life*. Ce qui peut sembler n'être qu'un détail au premier abord va changer beaucoup de choses. Rien de plus simple que d'attraper les objets pour improviser un gravity gun et profiter pleinement de l'environnement. C'est fou tout ce qu'il est possible de faire avec un moteur physique. Le passage dans les vestiaires, on peut carrément sauver le gars coincé dans les chiottes en glissant un rouleau de PQ sous la porte. Autant dire que cela remet complètement en question l'expérience de jeu ! Et des détails indispensables de ce style, l'équipe en a programmés un beau panel. Les PNJ sont même habilités à réagir à des actions particulièrement improbables, telles qu'une agression à coups de poubelle ou de Bible

spectaculaire. Déflagrations en chaîne, bris de verre, incendies, vapeurs : on comprend mieux pourquoi l'accident ouvre une brèche spacio-temporelle dans une dimension parallèle. Loin de tomber dans une routine d'action linéaire, l'invasion des extraterrestres de Xen va permettre de mettre en œuvre de nouvelles fonctionnalités. Le moteur physique reste très présent avec des applications concrètes, comme déblayer des débris pour se frayer un chemin dans les décombres, par exemple. Faute de mieux, tout ce qui nous tombe sous la main sert aussi à se défendre. Mention spéciale pour les torches chimiques, très pratiques pour faire rôtir les zombies lorsque

armés, permet de faire équipe plus efficacement. Mais ça reste quand même particulièrement jubilatoire de reprendre en main son arsenal, à commencer par l'inséparable pied-de-biche de Gordon Freeman. Après, c'est du bonheur à l'état pur et l'on peut retrouver nos bonnes vieilles habitudes, tout en faisant étroitement connaissance avec l'ennemi – lui aussi bénéficiaire d'une IA revue à la hausse, rendant ainsi les combats bien plus exaltants. Le moins que l'on puisse dire, c'est que *Black Mesa* est un jeu de fans fait pour les fans. L'état d'esprit d'*Half-Life* opère toujours en 2012, une très belle performance en soi.

KÉVINATOR

NOTE POUR LES NOOBS

En 1998, *Half-Life* a marqué un tournant dans le microcosme du FPS en proposant une expérience de jeu scénarisée qui dépasse le pilonnage boum : avec une IA sophistiquée et un système de scripts dynamiques, Valve a su mettre au point des mécanismes narratifs en temps réel, compatibles avec la vue subjective.



En Norvège, on dirige en parallèle une bataille navale et une offensive au sol magistralement compliquée par le terrain et la météo.



Seule l'aviation peut sauver mes panzers des chars français, le gros B1 bis est une véritable terreur

Machine PC MS-Dos
(porté sur PlayStation et 3DO)
Genre Wargame
Éditeur SSI
Développeur SSI
Année de sortie 1994
Âge conseillé 12+
Site myabandonware.org
Prix

PANZER FOSSIL REGRÉPÉ

PANZER GENERAL

Avec *Black Mesa*, on a la mise à jour triomphale d'un jeu fondateur pour le genre central de l'industrie. Pour équilibrer, on va causer, avec *Panzer General*, d'une espèce éteinte : le wargame fun.

Imaginez un peu, les jeunes, que, jadis, le wargame à hexagones était un genre majeur. Il y a vingt ans, une série comme *V for Victory* se prenait du Megastar en série dans *Joystick*. En 1994, *Panzer General* faisait un tel carton qu'il finissait porté sur PlayStation et 3DO... C'est dire. *Panzer General*, comme son nom l'indique, vous fait traverser la guerre à la tête de l'armée allemande. Mais pas avec les ordres de bataille réels, ni avec rigueur historique. Non, *Panzer General*, c'est une énorme boîte de petits soldats pour rejouer des batailles en mode « what if ». Le tout intégralement au clic-droit clic-gauche. Et c'est ce créneau-là, celui de la stratégie fun, que le STR a oblitéré, et que le wargame a dû quitter pour le poilu hardcore. Sauf que lorsqu'on ressort *Panzer General*, on s'aperçoit qu'on a pas mal perdu dans l'affaire. Pour faire bref, *Panzer General* réussit à amuser avec un set de règles dont la complexité surprend. Malgré son

authentique simplicité, il brasse, pour la résolution des combats, un nombre de paramètres inconnu du STR.

La beauté du tour par tour

En plus des états des unités, de leur XP et de leur santé, il y a les modificateurs du terrain et le niveau de retranchement qui augmente à chaque tour d'immobilité. Il y a la suppression, qui correspond au nombre de combattants d'une unité momentanément paralysés – par un bombardement aérien, ou parce que l'unité a perdu le jet d'initiative... Il y a les embuscades et les « défenses acharnées », qui peuvent briser net l'assaut des meilleures troupes. On a enfin un système de couverture qui rend la maîtrise des armes combinées fondamentale : une artillerie défend automatiquement chaque allié adjacent attaqué par une unité terrestre, la DCA le fait contre les unités aériennes. Il y

a aussi la gestion simple mais précise du ravitaillement. Tout est toujours limpide et fluide, on sait pourquoi on perd, on sait comment s'améliorer, et la conquête de la marge de progression est un vrai bonheur. Ensuite, il y a ce qu'aucun STR, avec la phobie de l'équilibrage multi, ne peut oser : l'inversion des courbes de puissance inspirées par l'histoire. Au début, l'Allemand est inférieur sur les unités terrestres, mais compense avec la supériorité aérienne et la mobilité. À la fin de la guerre, ses blindés sont très supérieurs, mais ses avions sont en danger perpétuel. Au début de la campagne, le blitzkrieg pur est obligatoire. À la fin – sauf à enchaîner les victoires majeures – les batailles sont défensives. Autant de paramètres qui viennent moduler des mécanismes de base déjà très riches et qui font de *Panzer General* un jeu d'une profondeur surprenante. Un vrai classique.

ONCLE DAM

EN RÉSUMÉ

Quinze ans de STR rendent encore plus évidente la qualité de *Panzer General*. Avec l'émulation Dos facile de D-fend-Reloaded, il serait fou de ne pas y retourner.

- Variété stratégique et tactique
- Design des batailles
- Ergonomie absolument
- Certaines victoires majeures coriaces
- Musique soundblaster roots
- Il faut perdre pour tout voir



AVRIL
2003

ET POKE... ET PEEK

« Ah mais c'est un morpion en fait ! » ai-je crié dans l'avion, tout fier de comprendre enfin la couv du n° 147. Heureusement, les passagers ukrainiens autour de moi n'ont pas pu relever.

Pour écrire cette rubrique, j'applique une méthode infailible. Je commence par une grosse relecture du magazine en question et je fais une petite encoche au bas des pages qui retiennent particulièrement mon attention. Par exemple, pour ce n° 147 d'avril 2003, j'ai mis une marque sur la page 40 où il y a une toute petite brève au sujet de Michel l'ingénieur informaticien. Vous voyez de qui je parle ? L'énergumène qui chantait *Ingenieur Informaticien*. À l'époque, le gars sortait un album best-of. La rédaction n'a pas semblé plus emballée que ça, à ma grande surprise. Sinon, j'ai remarqué que la page 78 vaut clairement le détour. On peut y lire une preview de *Pro Beach Soccer* dans laquelle Pomme de Terre se livre à quelques confessions coquines. Il nous dit notamment que ce qu'il aime dans le foot, ce sont surtout les douches d'après match avec ses amis Kurt, Jaime, John et Wilkins. Et pourquoi pas ? Ce même Pomme de Terre, dans le *Et Poke Et Peek*, s'en prend au docteur John Walden, inventeur d'un casque de réalité virtuelle qui filait la gerbe à quiconque l'essayait. Ce mec était en outre certain que la réalité virtuelle serait implantée dans les foyers dès l'année 1998. En 2003, la redac de *Joystick* se gaussait. Neuf ans plus tard, la poilade perdure.

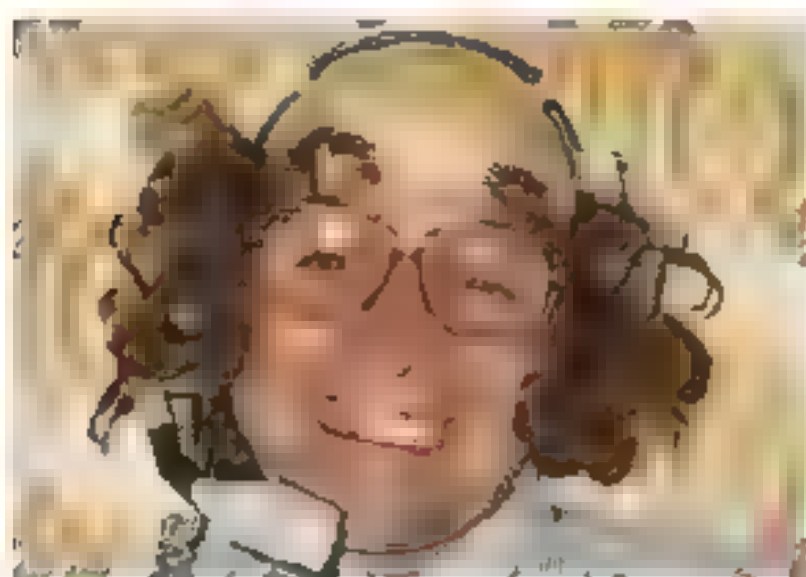
Tous des escrocs !

À part ça, j'ai eu un pincement au cœur en voyant que la couverture du magazine était dédiée à



Deus Ex Invisible War. Je ne vais pas revenir sur les qualités et les gros défauts de cet épisode. Ce qui m'attriste, en fait, c'est tout l'enthousiasme de Pomme de Terre (encore lui !) qui signe un gros dossier plein d'espoir et de superlatifs au sujet du titre d'Ion Storm. Mais de manière générale, la rédaction de *Joy* en 2003 devait être dans sa période Eisounours. La preuve, la rubrique tests ne comporte aucune note en dessous de 5 sur 10.

Il y a du *Anno 1503* mégastansé (8/10), du *Casino Inc.* (7/10), du *Vietcong* (7/10), du *Nascar Racing 2003* (8/10), du *TOCA Race Driver* (8/10)... Même *IL-2 Forgotten Battles*, qui m'avait traumatisé par son exigence à l'époque, se paie un 8 sur 10. Quant à cette horreur de *Highland Warriors*, Pete Boule lui accorde un 6/10, juste après avoir collé un écran abominable insistant sur l'atroce modélisation des personnages. Moi, je dis que toutes ces bonnes notes cachent quelque chose. Pot-de-vin, corruption ou que sais-je. Étrange coïncidence, d'ailleurs, ce même numéro propose la fausse interview d'un presume détracteur du magazine. Ce dernier aurait rédigé un pamphlet de 724 pages pour dénoncer le train de vie louche de ces rédacteurs de *Joy* qui roulent en Porsche et possèdent une propriété sur les Champs-Élysées. Franchement, ça me donne des idées ! C'est décidé, je vais mettre des 18/20 aux douze prochains *Nancy Drew* et à moi le fnc, la belle bagnole et l'exil fiscal en Belgique !



À mon regret, le site web de Michel l'informaticien, <http://michelnet.free.fr>, est down



Hormis le scénario, l'une des qualités du deuxième *Deus Ex* était la présence de cette chanteuse.



AH, LES VIEUX...

IL AURAIT FALLU LES TUER À LA NAISSANCE

Vous ne connaissez peut-être pas papi et mamie. Et pourtant, ces deux vieux me pourrissent la vie presque tous les jours. Il leur manque quelques neurones et lorsque vous jolez avec eux, vous vous dites : « Putain, c'est moche de vieillir ! »

Il n'y a pas que les MMO, les point & click ou encore les simulations sur PC. Non, il y a aussi les free to play et les STR. Et il y a surtout la belote sur GameDuell. Oui, la belote ! Ben quoi, moi, après le boulot, ça me détend. Autant que le pastis. Et encore plus avec le pastis. Classique, avec annonces, contrée, coinche... Je m'installe derrière le PC et je joue. Avec des vrais gens ! Sympas, souvent. Ça se drague, ça s'insulte, ça se raconte ce qu'il y a au dîner. Et ça belote. Et moi je papote en sirotant, je prends, je coupe, je gagne, je perds. Mes nouveaux amis changent de table à chaque partie, de nouvelles rencontres, de nouvelles façons de jouer. On s'adapte, entre ceux qui font des appels, ceux qui coupent quand il ne faut pas, ceux qui ne lancent pas atout, ceux qui ne comptent pas les atouts. Et la pire des races, le partenaire qui quitte la table avant la fin. Le fourbe. Le lâche. Parce qu'il sait ce qui va arriver. Il connaît celui qui va le remplacer. Et il m'abandonne sciemment à mon triste sort : papi. Alors papi, c'est l'IA qui permet au jeu de poursuivre en cas d'abandon d'un des participants. Et papi, en plus de ne faire aucune résistance, il frise carrément l'incontinence. S'il faut savoir pisser à la belote, lui, il pisse du lourd. Du 10. De l'as. Et moi, le pastis aidant, je m'excite derrière mon écran, je gesticule, je râle et je finis évidemment par l'insulter, ce vieux débris. Mes adversaires jubilent, se foutent de moi, acclament papi. À trois contre un, tu m'étonnes qu'ils prennent leur pied. Papi, c'est le handicap ultime. Bon, y a mamie aussi... Elle, elle survient quand un deuxième inconscient quitte la table. Aussi nase que son bibeau

de mec. Vas-y que je lance atout pour l'adversaire, vas-y que je balance mon dix alors que l'as n'est pas tombé... La mienne, de grand-mère, elle tricote, elle va à des thés dansants et quand vraiment le démon du jeu la chatouille, elle se fait une partie de nain jaune avec ses copines du club du troisième âge. Elle fait chier personne. Alors que ce couple-là, ils me pourrissent mes soirées. Quand leur tronche apparaît, je sais que je vais perdre, je me demande juste à quelle vitesse je vais être humilié. Bien sûr, je joue le jeu, je

continue, je m'accroche, je reste fier. La main crispée sur la souris. J'ignore les sarcasmes d'en face. Je prends, ça foire, ils prennent, ils gagnent. J'ai à ma disposition une panoplie de smileys pour le chat. J'envoie des clins d'œil, je garde le sourire... Et je finis par me casser. Je me ressers un pastis. Le dernier. J'installe mon baquet dans le salon. rFactor me voilà ! Parce que là, au moins, ceux qui ne savent pas conduire, je peux leur rentrer dedans, les pousser, les chahuter, les klaxonner. La vraie vie, quoi.

LA RATÉE

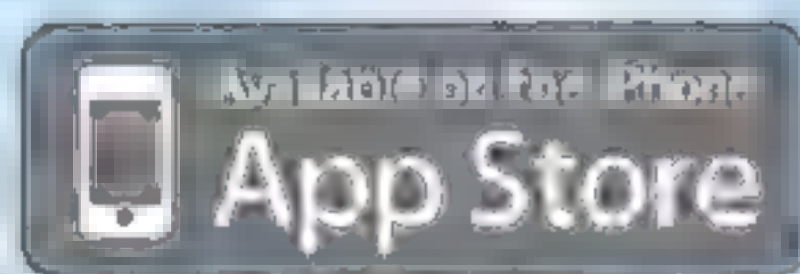
Sur GameDuell, on retrouve l'ensemble des jeux classiques auxquels nous avons tous joué un jour ou l'autre. Que ce soit le Rami, le Tarot, le Yams ou même le 8 américain, le site est très complet. Mais lorsque qu'une IA est ratée, elle vient nécessairement fournir une bonne partie de l'expérience. Ce qui est vrai pour un jeu de sport, d'action ou d'aventure l'est autant pour un jeu de société.



joystick
Joy 4 all

NOUVEAU

Emmenez votre magazine favori *où vous voulez !*



joystick

Nouveau : Téléchargez **GRATUITEMENT**
l'application **JOYSTICK*** pour iOS et Google
Play (Ex Android Market) et consultez votre
magazine favori à tout moment, en toute liberté !

* Application compatible avec iPhone, iPad, iPod Touch et toute la galaxie de smartphone Android. Joy 4 all = La joie pour tous.

CALL OF DUTY BLACK OPS II



13 · 11 · 12



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE



treyarch

ACTIVISION

Jeux Vidéo
MAGAZINE.COM

ASSASSIN'S CREED III



32 PAGES COLLECTOR

ASSASSIN'S CREED III

EN EXCLUSIVITÉ CHEZ MICROMANIA:

Edition Freedom



Boîtier Collector

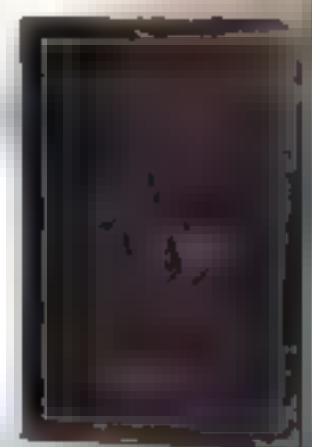


Figurine de George de 24cm

STEELBOOK EXCLUSIF PAR ALEX ROSS
+ UNE LITHOGRAPHIE EXCLUSIVE

LE CARNET DE GEORGE WASHINGTON

CONTENU ADDITIONNEL :
- MISSIONS DU MODE SOLO
- PACK MULTIJOUEUR



UNIQUEMENT
CHEZ

MICROMANIA

Toute l'actualité du jeu vidéo sur www.micromania.fr

Retrouvez-nous sur **facebook** www.facebook.com/MicromaniaFr

Téléchargez l'application iPhone disponible gratuitement sur l'Appstore



SOMMAIRE

- 04** BIENVENUE EN AMÉRIQUE
- 06** UN HÉROS EST NÉ
- 08** UNE LIBERTÉ JAMAIS VUE
- 10** DES ALLIÉS ILLUSTRÉS
- 12** RÉSISTER OU MOURIR
- 14** L'APPEL AUX ARMES
- 16** RENCONTRES
- 18** ABSTERGO RECRUTE
- 20** UNE SAGA EN MOUVEMENT
- 22** UNE VRAIE LIBÉRATION
- 25** LES MILLE MÉMOIRES DE DESMOND
- 30** ASSASSIN'S QUIZ

Jeux Vidéo
IMAGINES.COM

« Il y a les suites attendues, et puis celles qu'on n'en peut plus d'attendre. *Assassin's Creed* fait partie de cette dernière catégorie ! »

« Beaucoup plus dynamiques, avec un Connor roulant-boulant pour atteindre ses cibles ou se déplaçant pour les frapper, les combats se révèlent plus agréables, presque proches de ceux des derniers *Assassin's Creed* en date. »

« L'utilisation d'armes et d'outils apporte une véritable fraîcheur avec des actions originales et de nouvelles manières d'aborder chaque affrontement. »

« Les animations, magnifiquement décomposées, sont vraiment raccord avec les décors, et à toute vitesse, en courant, les sensations de Parkour n'ont jamais été aussi bien retranscrites. »

RETROUVEZ L'INTÉGRALITÉ
DE LA PREVIEW D'ASSASSIN'S CREED III
DANS JEUX VIDÉO MAGAZINE 143
(ACTUELLEMENT EN KIOSQUE)

ÉDITO

Assassin's Creed est certainement l'une des séries les plus fascinantes du jeu vidéo. Lancée comme un symbole flamboyant de la next generation avec la PS3 et la Xbox 360, cette saga a marqué les joueurs en les faisant eux-mêmes voyager dans le temps. Sillonner l'Orient durant les Croisades, visiter l'Italie de la Renaissance, parcourir Constantinople, perle du Bosphore, tout cela a été possible au travers des précédents chapitres de la saga. Et aujourd'hui une nouvelle époque s'ouvre à vous grâce à la magie de l'Animus : la guerre d'indépendance américaine. Vous y découvrirez l'Amérique des pionniers, des États désunis où la liberté se paye au prix fort. Vous traverserez Boston, New York, de jeunes villes alors en plein essor. Vous explorerez les vastes forêts de la Frontière. Mais surtout vous suivrez l'aventure d'un nouvel Assassin : Connor Kenway, indien sang-mêlé épris de justice. Plus qu'une simple suite, ce nouvel *Assassin's Creed* marque une vraie révolution, un projet aux ambitions démesurées. Depuis trois ans, 450 employés d'Ubisoft Montréal partagent la même vision, le même rêve, créer une expérience qui repousse les limites. Ce supplément collector en vous plongeant dans les arcanes de la création du jeu vous montrera combien *Assassin's Creed III* est un fruit d'une rare cohérence, d'une créativité folle. Chapeau bas donc à toutes les équipes créatives pour avoir donné naissance à un tel bijou. Il est temps maintenant que Connor vole de ses propres ailes et que vous jouiez à votre nouveau voyage dans le temps. Installez-vous confortablement dans l'Animus, fermez les yeux. Bienvenue en Amérique.

LA RÉDACTION DE
JEUX VIDÉO MAGAZINE

Supplément 32 pages gratuit réalisé
par la rédaction de Jeux Vidéo Magazine.
Ne peut être vendu séparément. Ne pas jeter
sur la voir publique. Copyright M27

BIENVENUE EN AMÉRIQUE

APRÈS QUATRE ÉPISODES MÉDITERRANÉENS, ASSASSIN'S CREED III EST PRÊT À BOULVERSER LES LATITUDES.

1 775, la grande colonie britannique qu'est l'Amérique est traversée par un vent de révolte. Les colons décident de rejeter l'hégémonie de la reine et du Royaume-Uni. Cette guerre d'indépendance (qui durera jusqu'en 1783) est l'acte fondateur de la naissance des États-Unis, ainsi que le contexte houleux dans lequel va évoluer Connor Kenway, le héros métisse, mi-anglais, mi-indien d'*Assassin's Creed III*.

NOUVELLES TERRES

L'Amérique d'*Assassin's Creed III* bénéficie de cette même obsession du détail qui a donné vie aux reconstitutions de Florence, Rome ou de Jérusalem. Mais Boston ou New York imposent immédiatement leurs différences. La première affiche sa nature de cité portuaire florissante, avec ses quais, ses marnes et ses

missions maritimes. La seconde, construite elle aussi en bois, rappelle *Gangs of New York* de Martin Scorsese et renoue un peu plus avec les escapades verticales de la série. Des villes complexes, mais aussi rurales, qui gagnent en charme lorsque l'on observe la vie qui fourmille dans ses rues : dames en promenade, patrouilles de soldats anglais marchant au pas d'un tambour, groupes d'orphelins mendiant... Mais l'Amérique du XVIII^e siècle, c'est d'abord et avant tout un lieu sauvage, un lieu à conquérir. La grosse nouveauté d'*Assassin's Creed III* réside dans la possibilité d'arpenter en toute liberté les étendues de la Frontière, une zone composée d'une forêt gigantesque, des colonies de Lexington et Concord, ainsi que du village Mohawk dont est issu le héros. On parle même d'atteindre l'Alaska ! Cette lande sauvage serait une

LES PIEDS DANS L'EAU

Avec ses batailles navales, *Assassin's Creed III* transforme l'océan en zone de guerre. Ces phases, très particulières, mettront ainsi le joueur dans la peau d'un capitaine d'un imposant navire. Au milieu du chaos, de la mer déchaînée et de la flotte anglaise en flammes, il va falloir manœuvrer habilement, éviter les piles de boulets de canon tout en envoyant les siens sur le pont adverse. Vive le safari nautique !



fois et demie plus vaste que l'intégralité de la carte de *Brotherhood* ! Notons enfin qu'on y croise des chasseurs, des bûcherons, des pêcheurs, et parfois quelques rencontres interactives.

EN ÉVOLUTION CONSTANTE

Terrain de jeu, de chasse, la Frontière est peuplée d'ennemis, d'animaux sauvages, et surtout soumise aux variations atmosphériques. Le paysage est ainsi tour à tour chauffé par le soleil, martelé par une pluie battante ou envahi par la neige. En fonction des conditions météo, les mouvements de Connor s'avèrent plus ou moins difficiles : la pluie et le brouillard diminuent la distance de vue, la neige ralentit la progression. On retrouve le même souci du détail en ville, la météo y évoluant en temps réel tout comme les lieux eux-mêmes (New York, ravagé en 1776 par un incendie). Oui, dans *Assassin's Creed III*, le monde est vivant, soumis à l'Histoire comme aux intempéries.

■ **BOSTON** Capitale surprise de la côte américaine, Boston est aussi faste que dangereuse.
 ■ **LA FRONTIÈRE** Au milieu des tribus séculaires, Connor a appris à ne faire qu'un avec la nature.
 ■ **NEW YORK** Ravagée par un incendie et la guerre, elle est encore loin la fière New York.
 ■ **BATAILLE NAVALE** Pas de balades contemplatives au programme, l'océan va être mis à feu et à sang.

“ L'AMÉRIQUE
DU XIII^E SIÈCLE
EST UN LIEU
SAUVAGE,
UN LIEU À
CONQUÉRIR. ”

CONNOR

■ CONNOR KENWAY,
un héros charismatique
au centre de toutes les forces,
parfois contraires, ayant
donné naissance
à l'Amérique.

UN HÉROS EST NÉ

L'ASSASSIN A UN NOUVEAU
VISAGE ET IL POURRAIT BIEN
VOLER LA VEDETTE À SES
PRÉDÉCESSEURS.



“DE PAR
SES ORIGINES
INDIENNES,
CONNOR FAIT
CORPS AVEC
LA NATURE.”

JEUNE métisse dans un pays en pleine construction, orphelin après l'attaque de son village natal par l'armée britannique, Connor Kerway est par essence un personnage romanesque. Fort, profond, charismatique, stylé mais tragique, son destin se devait de croiser celui de la confrérie des assassins. Une société millénaire et mystérieuse, proche de sa tribu et dont il est manifestement l'un des descendants. Enrôlé volontaire, il va y affûter ses connaissances guerrières et apprendre à utiliser de la manière la plus meurtrière possible ses nombreuses capacités. Un apprentissage de cinq ans dans le plus grand secret, dont il va revenir physiquement transformé, éprouvé, mais qui n'aura en rien entamé sa soif de justice. Il aurait pu choisir la vengeance comme credo, il préfère cependant voir dans l'organisation des assassins l'outil parfait pour rééquilibrer les forces dans une Amérique scarifiée par la guerre, écrasée par les colons de la vieille Europe.

DANSE AVEC LES LOUPS

De par ses origines indiennes, Connor fait corps avec la Nature : pour lui, il est tout naturel de sauter de cime en cime, d'esquiver les ennemis avec une grande habileté. Une fluidité et une légèreté qui n'excluent cependant pas une certaine brutalité dans les corps à corps : il n'a pas profité de la jeunesse dorée d'Ezio et cultive plus l'efficacité que l'esbroufe. Ancêtre lui aussi de Desmond, il n'a

pourtant pas de cicatrice sur la lèvre, ni de lien totémique avec l'aigle. Discret, imprévisible, il se rapproche surtout du loup (Connor signifiant « amoureux des loups » en gaélique). Connor semble aussi cultiver sa différence dans sa tenue vestimentaire. Bien qu'elle ressemble dans l'ensemble à celle d'Ezio ou Altair, elle reflète dans le détail l'histoire personnelle de Connor et ses doubles origines. On y retrouve ainsi des motifs rappelant le drapeau américain et des franges typiquement indiennes.

DOUBLE VISAGE D'UNE NATION

On pourrait d'abord prendre Connor pour un patriote. Il est pourtant bien loin de ces idéologies préférant se rapprocher de leaders historiques comme George Washington et Benjamin Franklin. Connor croit farouchement aux idées plus qu'aux nations. Il va ainsi prendre part à la Guerre d'indépendance pour libérer la colonie du joug anglais – il acceptera même de revêtir, un temps, l'uniforme bleu. Il deviendra ainsi Capitaine du vaisseau de guerre Aquila qui l'emmènera plus tard sur le chemin des Caraïbes et même des routes marchandes de l'Inde. Un destin hors du commun, une volonté de fer et un courage à toute épreuve, qui dessinent les contours d'un personnage d'une complexité rarement vue dans un jeu vidéo. Tirailé entre sa vengeance personnelle et le destin de son pays, Connor devra faire des choix cornéliens.

PARADIS PERDU

Né d'un père britannique et d'une mère mohawk, le jeune Ratonhakéton (qui signifie « une vie éraflée ») a été élevé au milieu des siens dans un village au cœur de la forêt. Une vie paisible qui lui a permis de développer son rapport à la nature, de s'initier au combat, mais aussi de découvrir l'injustice. Une leçon cruellement apprise lorsque l'armée britannique rasa son village. Décidé à empêcher que ce genre de massacre se reproduise, le jeune homme devient un Assassin, et prend le nom de Connor.



UNE LIBERTÉ JAMAIS VUE

PLUS INTERACTIF, LE MONDE D'ASSASSIN'S CREED III PREND VRAIMENT VIE SOUS VOS YEUX

DÉPUIS son tout premier épisode, la série *Assassin's Creed* a eu la force de mettre en scène des mondes ouverts, urbains, crédibles, fourmillants, foisonnants de vie dans leurs rues,uelles et conforts. Ici, pas d'y a ces bâtisses, architectures gigantesques, vestiges ou monuments que le héros adepte du parkour ne manque pas de gravir avant de filer sur leurs toits et cheminées. À chaque volet, Ubisoft Montréal a donc amélioré les mouvements de son protagoniste, de façon à le rendre plus efficace, plus naturel, réaliste dans ses interactions avec son environnement. Avec son monde lui-même plus ouvert que précédemment, avec sa nature sauvage et changeante (La Frontière) en guise de terrain de jeu annexé, il était nécessaire que le studio de développement revise, en profondeur, l'éventail d'actions de Connor.

EN PLEIN AIR

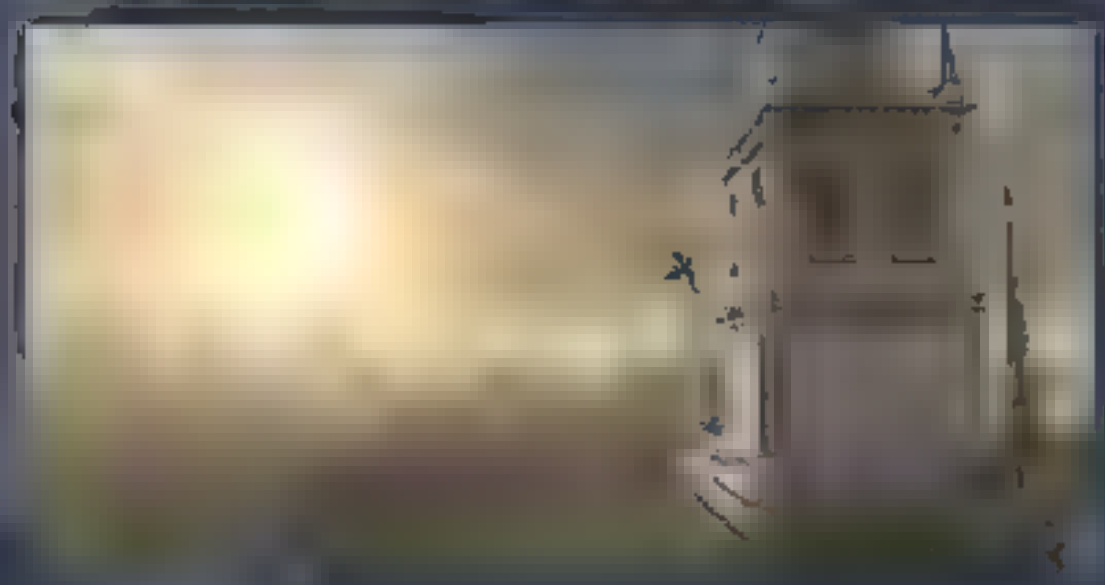
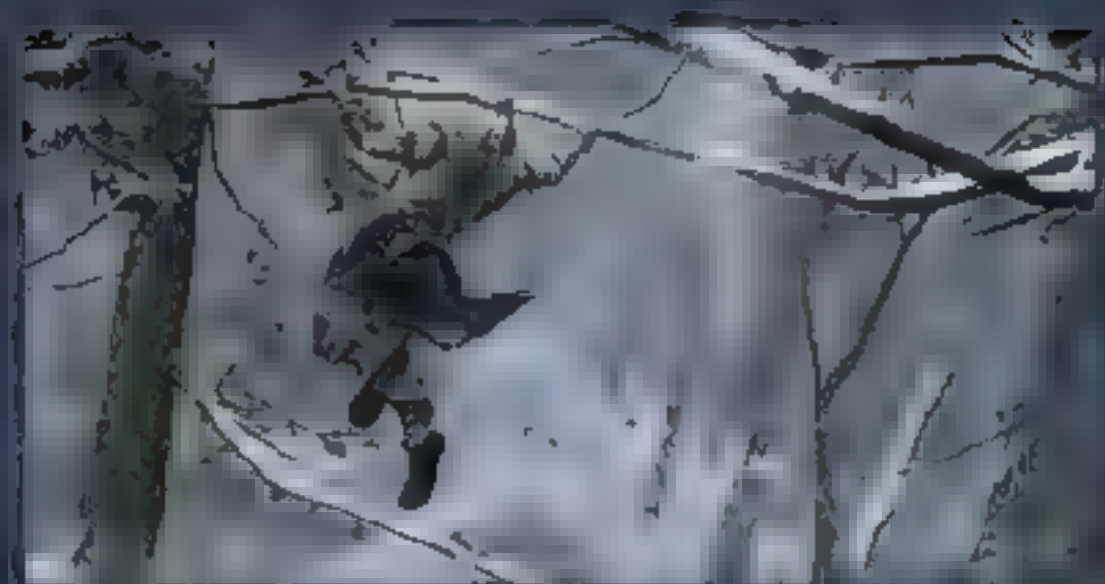
Habitué aux villes, les héros des précédents volets ne s'aventuraient que peu à l'extérieur, si ce n'est pour quelques voyages à cheval ou missions secondaires. Connor, lui, la nature sauvage, imprévisible, la connaît depuis sa naissance. Il est donc logique que ses mouvements soient plus fluides, plus naturels que ceux de ses prédécesseurs. Dans ce but, Ubisoft a retravaillé son système de déplacement pour permettre à l'assassin de se déplacer de façon plus contextuelle encore. Désormais, il glisse sur les parois inclinées, saute de branche en branche, gravit les troncs, tend ses bras pour passer entre deux arbres, s'agrippe à chaque faille d'une paroi avec une aisance et un dynamisme jamais vus dans la

série. Oui, il y a un véritable plaisir à le voir progresser à toute vitesse, sans faillir ni trébucher, entre les branches et troncs. Pour le joueur, la forêt devient alors un véritable terrain de jeu. D'ailleurs, là-haut, dans les frondaisons, Connor peut préparer son approche plus méticuleusement, s'introduire dans certains lieux en demeurant invisible, lancer son attaque. Silencieusement mortel.

EN VILLE

S'il s'avère plus meurtrier et efficace que les anciens assassins dans la nature, Connor n'est pas sans ressources en ville. Ainsi, en plus de ses capacités habituelles de déplacement, il a désormais la possibilité de courir sur des surfaces inclinées, d'entrer chez des particuliers par la fenêtre pour semer ses poursuivants, ou, plus simplement, de se coller à une paroi pour se cacher, avant d'éliminer ses cibles. Ensuite, Ubisoft a intégré nombre d'actions liées à des objets en déplacement. Par exemple, s'il tombe dans une charrette de foin en mouvement et se tient à un seil de laitoi, Connor peut néanmoins, de sa cachette, tuer une cible qui croise la route de son véhicule. Enfin, les développeurs ont pensé à ceux qui apprécient l'infiltration, la vraie, avec les zones de filature. En fait, il s'agit de parties spécifiques du décor où, les herbes hautes aidant, Connor peut se mouvoir sans être vu. Très utile lorsque le joueur désire créer une embuscade, ou disparaître aux yeux de ses poursuivants. En fait, dans la lignée des précédents épisodes, *Assassin's Creed III* a réussi à allier gameplay et univers, de manière plus poussée que jamais. La preuve ? Il y neige en hiver, les lacs gèlent et la poudreuse ralentit la progression de Connor. Très crédible !

LA NATURE SAUVAGE ET IMPRÉVISIBLE. CONNOR LA CONNAÎT DEPUIS SA NAISSANCE.



■ **PLUS QUE**
 n'importe quel
 épisode auparavant,
Ashen Wood III
 fait la part belle aux
 animations travaillées,
 à un monde plus
 ouvert et plus
 interactif. Chassez, se
 perdre dans la nature,
 éprouver la froidure
 de l'hiver puis la
 moiteur de l'été,
 voir les enfants de
 Boston monter des
 bonshommes de
 neige, les marins
 débarquer leurs
 cargaisons sur le
 port... Cet épisode
 distille les ambiances
 et atmosphères en se
 rapprochant toujours
 plus des RPG, avec
 des missions annexes
 à débloquer à la volée.
 Plus qu'un simple
 volet supplémentaire,
 il s'agit-là d'un
 véritable renouveau
 pour la série.

DES ALLIÉS ILLUSTRÉS

AVEC ASSASSIN'S CREED III, REVIVEZ LA NAISSANCE DES ETATS-UNIS EN COMPAGNIE DE SES ACTEURS MAJEURS.

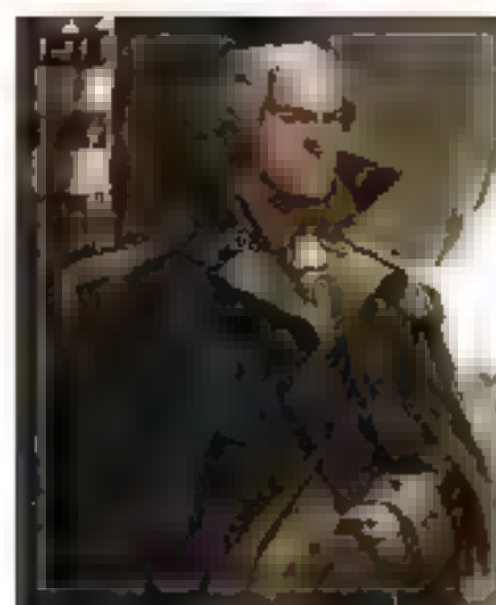
DANS LEUR QUÊTE pour abattre les templiers, les assassins ont tous rencontré les esprits les plus éclairés de leur époque, ou les hommes de pouvoir les plus influents. Léonard De Vinci, Machiavel et d'autres personnages clés de la Renaissance ont ainsi croisé la route d'Ezio, de Saladin, d'Altair. *Assassin's Creed III* ne déroge pas à cette règle. En s'inscrivant dans la période de la guerre d'Indépendance des Etats-Unis, la petite histoire de Connor rencontre la grande Histoire, ses batailles (Saratoga), ses lieux les plus importants (New-York, Boston), mais aussi ses personnalités les plus marquantes.

CASTING DE LUXE

Au programme, on cheminera avec George Washington, le chef d'état major de l'armée continentale et futur premier Président des Etats-Unis, ou discutera avec Thomas Jefferson, philosophe, corédacteur de la déclaration d'Indépendance et troisième Président. Si les rôles de ces héros de l'indépendance sont encore tenus secrets par Ubisoft (et on espère qu'ils le resteront jusqu'à la sortie du jeu) on peut néanmoins imaginer que Benjamin Franklin, le génial inventeur et homme politique aguerri, prendra la place de Léonard De Vinci dans le rôle de fournisseur de gadgets et d'armes en tous genres. D'ailleurs, son expérience avec une montgolfière pourrait donner des idées à Connor pour survoler un champ de bataille ou une ville. Qui sait ? New York en proie aux incendies de 1776 ? Dans tous les cas, on peut tabler sur la participation de Connor

aux grands événements de cette époque, et notamment à l'hiver 1777 durant lequel Washington et Lafayette s'abritent, avec leur armée à Valley Forge, retraite sous la neige qui conduisit à la mort de plus de 2000 hommes... De tout cela, et d'encore plus (peut-être même la signature du traité d'indépendance), Connor, et donc le joueur, sera certainement le témoin très privilégié. Pour faire bref, oui, dans *Assassin's Creed III*, vous assisterez à une version alternative de l'Histoire des Etats-Unis !

"CONNOR SERA
LE TÉMOIN PRIVILÉGIÉ
DE LA GRANDE HISTOIRE
DES ETATS-UNIS."



■ **GEORGE WASHINGTON**

Chef des armées et futur Président, il devra servir de mentor ou d'allié politique à Connor

■ **BENJAMIN FRANKLIN**

Inventeur, diplomate, il co-rédige, avec Thomas Jefferson, la déclaration d'indépendance de 1776.

■ **LAFAYETTE** Voué à la cause américaine, le marquis français reçoit le commandement de troupes des mains de Washington.



RÉSISTER OU MOURIR

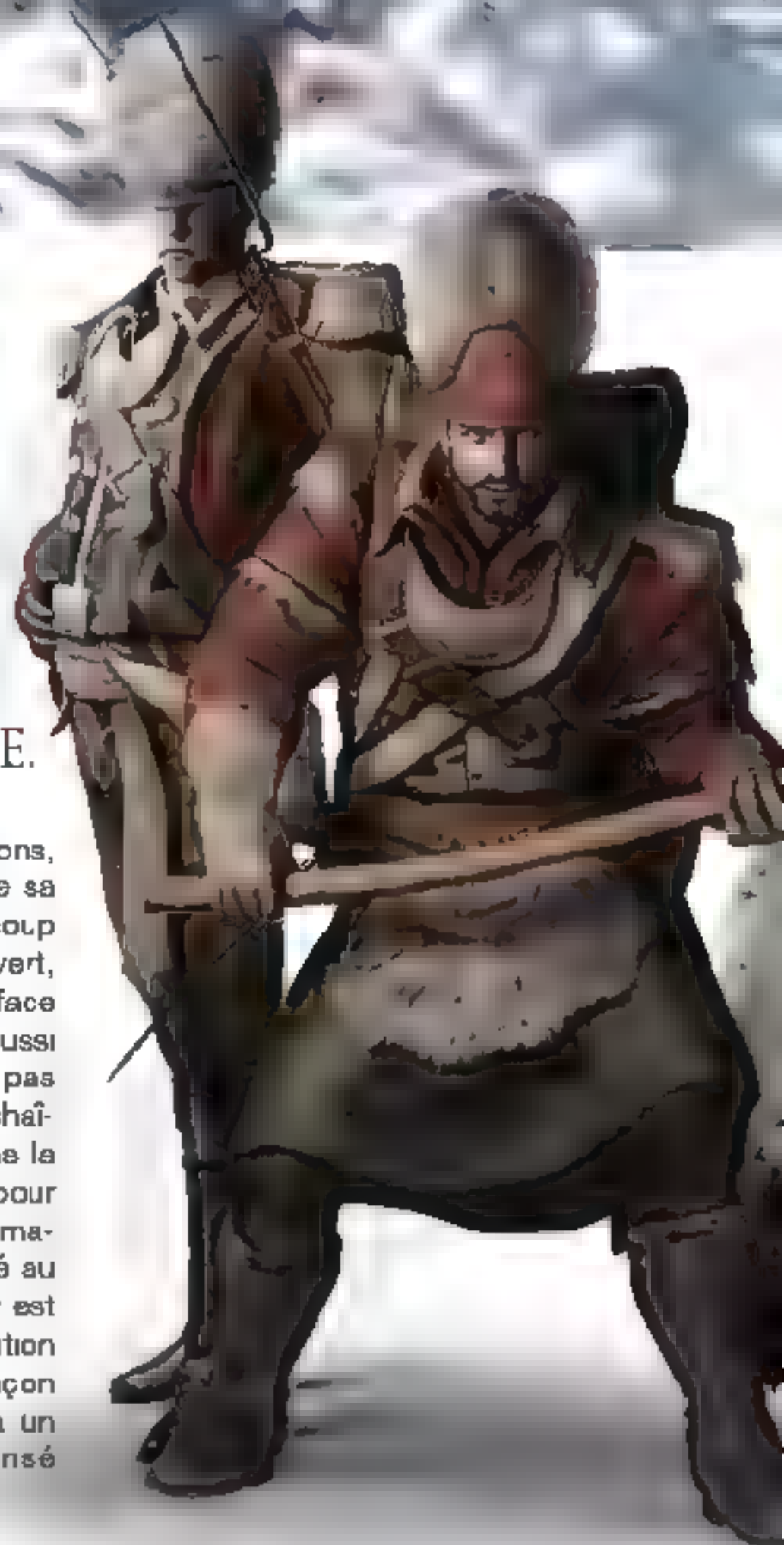
AU CŒUR DES EMPOIGNADES, ASSASSIN'S CREED III IMPOSE AVEC MAESTRIA SON AGRESSIVITÉ NOUVELLE.

DÉJÀ SPECTACULAIRES dans les précédents volets, les affrontements profitent, dans *Assassin's Creed III*, d'un regain de violence. Normal, Connor n'est ni Ezio, ni Altair. Elevé pour devenir un chasseur et un pisteur hors pair, le métisse dispose sans doute d'aptitudes au combat aussi vives que celles de ses ancêtres, mais lorsqu'il en vient aux mains, ses manières se font beaucoup plus directes.

EN TERRES ENNEMIES

Comme ses frères indiens, Connor use de son environnement à bon escient : il se dissimule derrière un

rocher, se fond dans les frondaisons, mais toujours il se rapproche de sa future victime prêt à asséner le coup fatal. Et tant pis s'il est découvert, Connor est loin d'être désarmé face aux soldats anglais. Combattant aussi léger et vif qu'Ezio, il n'en est pas moins beaucoup plus brutal, enchaînant coup de boule, direct dans la rate, coup de genou dans l'aîne pour achever du tranchant de son tomahawk le pauvre corps désarticulé au sol. Terriblement réactif, Connor est ainsi capable de changer sa position de combat et d'esquiver de façon contextuelle. Tout cela grâce à un système de combat repensé





■ EN MODE SURVIE Quelle que soit la saison, Connor a des ressources pour se défendre comme pour attaquer. Et l'hiver n'est manifestement pas la bonne saison pour porter le rouge éclatant de l'uniforme anglais !

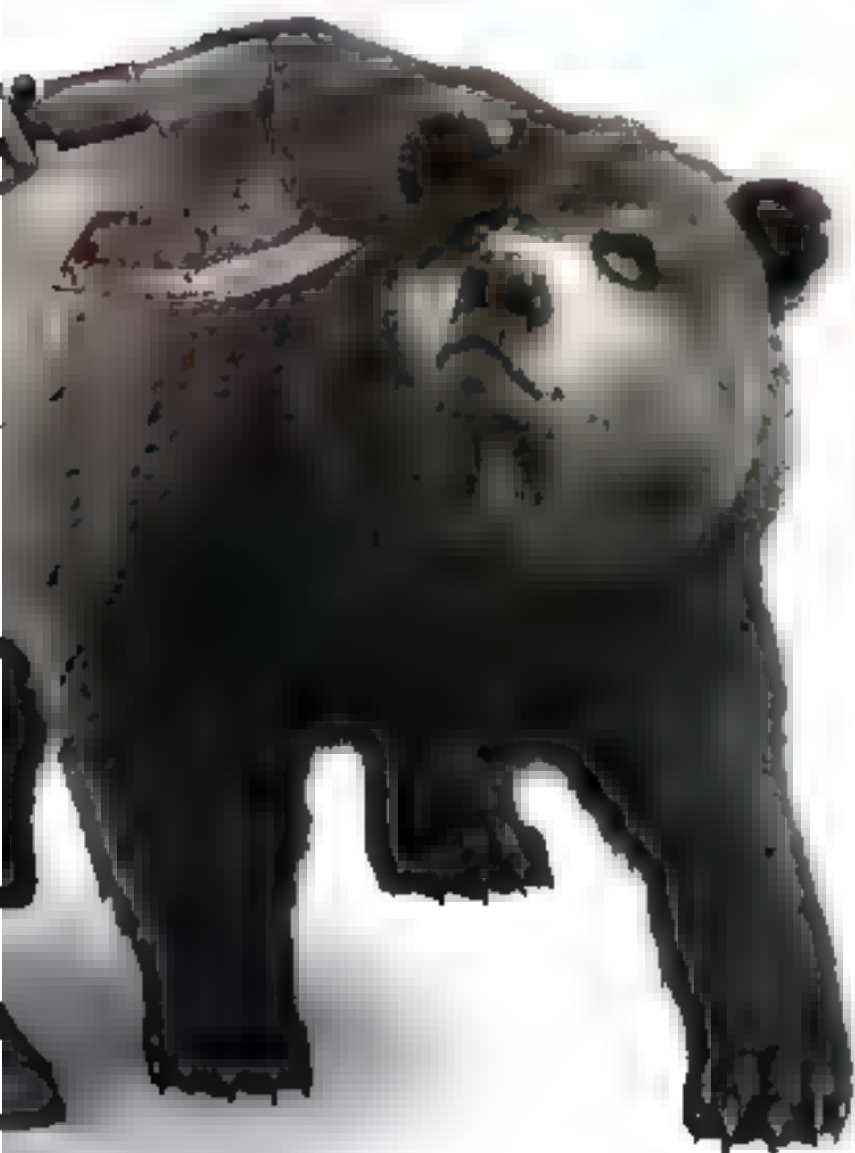
intégralement, plus dynamique où, en plus du contre et de jongler entre deux armes, on peut percer la défense d'un ennemi, chaque action étant liée à un bouton précis. Et puis, ce système se veut beaucoup plus offensif que le précédent. Plus besoin d'attendre qu'un garde vous assaille pour riposter. Ici, avec le bon timing, on peut estourbir plusieurs Anglais à la suite sans se faire toucher. Même lorsqu'on est encerclé par l'ennemi, l'assassin réussit avec une facilité déconcertante à voler la baïonnette de l'un pour l'enfoncer dans le ventre de l'autre, avant de tirer directement au travers de son corps tout en l'utilisant comme un bouclier humain !

LA MORT À VIF

Compilant des heures et des heures de motion capture avec des cascadeurs adeptes de lutte et de Parkour, les chorégraphies reposent sur une sensation de liberté totale, proposant des combinaisons qui semblent infinies (une heure d'animations en plus !), mais faisant toujours preuve de la même précision dans la localisation des impacts. Dans *Assassin's Creed III*, les affrontements sont certes imaginatifs, mais aussi très loin de l'imaginaire naïf et héroïque : les mises à mort font jaillir le sang avec un réalisme cru renforcé par des ralents et zooms saisissants. Jamais *Assassin's Creed* n'avait autant donné l'impression au joueur d'être l'acteur de sa propre survie.

LA CHASSE

Grosse nouveauté incluse dans *Assassin's Creed III*, la Frontière constitue un lieu de chasse idéal pour le métisse britannico-indien. Si Connor se retrouve parfois face à face à un ours ou à un loup durant ses battues, cerfs et lièvres constituent heureusement des cibles bien plus faciles à éliminer. Reste qu'il ne suffit pas d'abattre ces proies pour gagner de l'argent sur les marchés. En effet, seules les viandes et peaux de qualité trouveront acquéreur à prix coûtant. Il faut donc y mettre l'art et la manière, préférer les lames, flèches et collets aux pétroles et mines. De plus, en y mettant les formes, Connor démontre alors son respect pour ses ancêtres et leur art. Sans doute secondaire dans l'histoire, la chasse sera pourtant un bon moyen pour se remplir ses poches...





■ DAGUE À CORDE

Permet notamment de pendre un adversaire pour détourner l'attention des autres gardes.

■ TOMAHAWK

Arme de corps à corps, le Tomahawk est très utile pour les assassinats sautés.

■ MUSQUET

Parfait pour faire exploser des barils, il permet aussi d'éventrer un adversaire.

■ ARC

Fait en silence, ou chasser des cerfs pour leur viande, Connor l'utilise en toutes occasions.

L'APPEL AUX ARMES

PLUS HABILE, CET ASSASSIN-LÀ EST AUSSI MIEUX ÉQUIPÉ QUE JAMAIS. LA PREUVE !

A CHAQUE *Assassin's Creed*, à chaque assassin, son éventail de gadgets et d'armes. Si Ezio usait de haches et de fleurets, si Altair jouait des épées longues et des couteaux de lancer, Connor, lui, avoue une préférence pour les armes de son peuple d'adoption. De fait, son arsenal reflète son origine sociale, son métissage, ainsi que les évolutions techniques de l'époque mise en scène.

A L'INDIENNE

Pour Connor, le choix des armes est donc d'une logique implacable. En plus des lames rétractables, parfaites pour les assassinats, son équipement est constitué d'un arc pour tirer de loin sans se faire repérer, d'un tomahawk pour

frapper au corps à corps, d'une dague à corde pour se saisir d'adversaires ou d'éléments du décor, et enfin d'un fusil lorsqu'il est nécessaire d'éliminer rapidement une cible. Mieux, il est désormais possible de recourir à certaines de ces armes en même temps grâce à une nouvelle configuration de commandes. Par exemple, le lasso et le tomahawk peuvent être utilisés de concert, de même que le pistolet et le couteau, ou que le couteau et le tomahawk durant un corps à corps. Dans *Assassin's Creed III*, arme secondaire et primaire ont chacune un bouton dédié, d'où un éventail d'actions plus large, en combat, mais aussi durant les phases de découverte. Dans tous les cas, Connor est bien équipé pour répondre à tous ses besoins durant sa traque des templiers.



L'ARSENAL
DE CONNOR
REFLÈTE SON
ORIGINE
SOCIALE, SON
MÉTISSEGE.

ALEXANDER HUTCHINSON

DIRECTEUR CRÉATIF, ALEXANDER HUTCHINSON NOUS PARLE DE LA PRODUCTION DU JEU ÉVÉNEMENT DE LA FIN D'ANNÉE.



Vous avez dit qu'Assassin's Creed III aurait « plus d'ampleur et de profondeur que ses prédécesseurs ». Qu'est-ce que vous entendez par là ? Nous voulons un jeu qui paraisse très vaste et très varié. On a créé un jeu où tout ne se passe pas uniquement dans des villes comme New York et Boston, mais aussi dans une gigantesque étendue sauvage, avec des forêts, des falaises et des animaux. L'arrivée de cette nouvelle zone de jeu et d'un contexte historique inédit nous a permis de renouveler notre gameplay, que ce soit au niveau des combats à deux mains ou des déplacements grâce aux arbres, aux rochers et autres éléments naturels du décor.

Assassin's Creed III est donc vraiment un nouveau départ pour la série...
Oui, nous voyons le jeu comme un épisode totalement original dans

PARCOURS

Dans l'industrie depuis un peu plus de dix ans, Alexander Hutchinson a commencé par faire ses classes sur des jeux tels que *Minority Report* et *Iron Man* pour le compte d'Activision en 2002. Il a ensuite longtemps travaillé avec Electronic Arts, que ce soit sur *Les Sims*, *Spore* et *Dante's Inferno* récemment. Il a rejoint Ubisoft Montréal en 2010 pour travailler sur *Assassin's Creed III*.

l'univers d'Assassin's Creed. Il s'intègre bien dans les codes de la série mais il propose un nouveau héros, une nouvelle période, des lieux et des mécanismes de gameplay inédits. On a essayé de conserver tout ce que les fans adorent tout en enrichissant l'expérience.

Le scénario est un élément fondamental dans cette série. Comment faire pour comprendre toute l'histoire si on n'a pas joué aux précédents épisodes ?
Les fans de longue date auront beaucoup de nouveaux éléments à se mettre sous la dent. Quant aux neophytes, avec un nouveau contexte et un nouveau héros, on peut dire que c'est pour eux le moment idéal pour nous rejoindre. Et de toutes manières, tout ce qu'il y a à savoir sur le scénario sera résumé au début du jeu.

Dans les vidéos du jeu, on peut voir Connor chasser ou se faire attaquer par des animaux. Ces séquences sont-elles aléatoires ou scriptées ?
On trouve des animaux partout dans la zone de jeu qui s'appelle « Frontière ». Ils ne sont pas aléatoires. Ils vivent juste dans leur habitat naturel. On a le choix entre les chasser ou les éviter. Et selon la manière dont vous les tuez, vous pouvez récupérer différents objets qui peuvent être utiles pour des quêtes secondaires ou pour le troc.

On voit aussi souvent Connor se servir d'une arme qui ressemble à une corde (ndlr. : la dague à corde). Quelle est l'histoire de cet objet ?
On s'est en fait basé sur une arme d'origine chinoise. Dans le jeu, on peut dire que son design provient de l'arme d'un ancien assassin asiatique dont on peut voir une statue dans Assassin's Creed II.

Connor peut maintenant se servir d'un ennemi comme bouclier. Il peut échever plusieurs adversaires en un coup. Pouvez-vous nous parler de ces nouveautés dans les combats ?
C'est un tout nouveau système. En fait, on voulait encourager le joueur à être plus agressif. On a aussi changé la parade pour que le contre soit un peu plus stratégique. Maintenant, si vous contrez au bon moment, vous avez l'opportunité de tuer l'ennemi, de le

repousser ou de le désarmer. Le but étant, après avoir vaincu un premier adversaire, de réussir à enchaîner le plus d'assassinats possibles à la suite. Enfin, on a aussi attribué une touche de la manette aux objets, ce qui fait que vous pouvez, par exemple, combiner les attaques principales avec un coup de pistolet sans avoir à repasser par l'inventaire au milieu du combat.

Justement, quel type d'arsenal peut-on attendre ?
Il y a le pistolet, la dague à corde, l'arc, le tomahawk et quelques autres. Globalement, c'est un arsenal tout nouveau, en dehors de quelques armes célèbres de la série qui font leur retour.

'LES BATAILLES NAVALES SONT LES PHASES D'ACTION LES PLUS SPECTACULAIRES CRÉÉES POUR LA SÉRIE.'

Connor commande un bateau qui s'appelle L'Aquila. Peut-on savoir comment il met la main sur ce navire ?
La manière dont Connor devient capitaine de L'Aquila est un élément important du scénario. Nous ne voulons pas le dévoiler maintenant pour ne pas spoiler les joueurs. Tout ce que je peux dire, c'est qu'il ne le construit pas lui-même.

Pourriez-vous présenter les phases navales ?
Notre but était de recréer une simulation crédible et excitante. Vous devez à la fois piloter le navire, éviter les obstacles et les autres bateaux, tout en commandant à vos hommes de tirer au canon ou de lever les voiles. C'est excitant, intense, les joueurs vont découvrir les phases d'action les plus spectaculaires que l'on a jamais réalisées pour cette série.

Est-ce qu'il y aura des assassinats en mer ?
Absolument ! Les batailles navales ne se résument pas à des coups de canon. Parfois, vous devrez lancer vos chaînes sur les autres navires de façon à les aborder et à aller vous battre au corps à corps !



DAMIEN KIEKEN

GAME DIRECTOR À UBISOFT ANCECY, DAMIEN KIEKEN NOUS PARLE DU MULTIJOUER D'ASSASSIN'S CREED III

■ QUELLES SONT LES NOUVEAUTÉS MAJUSCULES DU MULTIJOUER D'ASSASSIN'S CREED III ?

Comme le jeu se déroule avant, pendant et après la Révolution Américaine, notre objectif était de créer des cartes et des personnages qui s'intègrent bien à cette période. Il y a aussi de nouveaux modes de jeu basés sur la coopération et la compétition. Le mode Domination est par exemple un mode qui se joue à 4 contre 4 dans lequel il s'agit de capturer et de défendre des points stratégiques de la carte. Quant au mode Wolfpack, c'est un mode coopératif, jouable à deux ou à quatre, où il faut assassiner le plus d'ennemis contrôlés par l'Intelligence Artificielle pendant un temps imparti.

■ Y'A-T-IL D'AUTRES CHANGEMENTS IMPORTANTS ?

Oui, nous avons par exemple décidé de fusionner l'assassinat et l'étourdissement pour qu'on puisse les déclencher avec un seul bouton de la manette. Ce nouveau système plus intuitif devrait encourager les joueurs à davantage faire preuve de réactivité. Nous avons aussi choisi d'accorder une troisième aptitude spéciale par personnage. Les joueurs pourront donc avoir un choix plus vaste et plus varié de compétences.

■ POURRA-T-ON CUSTOMISER SON PERSONNAGE ?

Bien sûr ! Il sera possible de personnaliser différentes parties du corps (tête, poitrine, jambes, etc.) mais aussi le visage avec des cicatrices, du maquillage ou des peintures de guerre. On pourra aussi choisir ses animations au niveau des armes, des assassinats, des étourdissements et des provocations.

■ QUE POUVEZ-VOUS NOUS DIRE SUR ABSTERGO INTERNETEMENT ?

Dans le multijoueur d'Assassin's Creed III, vous n'allez plus incarner un templier novice recruté par Abstergo. Cette fois-ci, Abstergo a carrément décidé de commercialiser l'Animus, de façon à donner à tout le monde la possibilité de « jouer » avec le passé. Mais quelles sont les réelles intentions d'Abstergo ? Pourquoi décident-ils de proposer ce produit révolutionnaire au monde entier ? Il faudra le découvrir.

ABSTERGO RECRUTE

DANS ASSASSIN'S CREED III, L'INCONTOURNABLE MODE MULTIJOUEUR S'ÉTOFFE ENCORE.

A LA SORTIE du premier volet, pouvait-on imaginer qu'*Assassin's Creed* allait devenir une expérience multijoueur probante ? Et pourtant, les évolutions et améliorations constantes apportées aux modes en ligne depuis *Brotherhood* ont clairement fait leurs preuves. À tel point d'ailleurs que le multijoueur de ce troisième épisode est au moins aussi attendu que l'aventure solo. Ici, fini de jouer des Templiers s'entraînant, Abstergo a décidé de commercialiser l'ANIMUS comme un simple divertissement de masse, une façon pour chacun de revivre le passé en s'amusant. D'où slogans, marketing et autres publicités sur de futurs produits que le joueur retrouvera dans la boîte mail du jeu. Une mise en abîme ambitieuse, troublante, qui devrait amener son lot de révélations grâce aux défis mensuels proposés tout au long de la première année.

TUER OU ÊTRE TUÉ

Ce multi se veut une savante réinvention du jeu du « chat et la souris ». Le principe est aussi simple que jubilatoire : à chaque manche, chaque joueur reçoit une nouvelle cible à éliminer, tout en devenant celle d'un autre joueur. Cherchant partout le visage de sa cible pour s'en approcher en toute discrétion, l'assassin en herbe doit en même temps surveiller ses arrières pour ne pas se faire éliminer. Il est nécessaire de bien choisir son avatar parmi la galère de personnages. Du patrotique soldat anglais à la veuve noire délicieusement chaloupée, chacun propose des habiletés et techniques spéciales qui peuvent rapidement faire la différence sur le terrain.

COUPE-GORGE

À cette expérience solide viennent s'ajouter deux approches inédites. D'abord un nouveau mode, Domination, où chaque équipe de quatre joueurs doit à tour de rôle tenter de reprendre une zone de la ville à ses adversaires. Ensuite, le mode Wolfpack qui repose sur la collaboration coordonnée entre deux, trois ou quatre joueurs. Sur chaque carte sont disséminées des cibles contrôlées par l'IA qu'il va falloir éliminer en temps limité et sans faire de vagues. Les vingt niveaux à la difficulté progressive ne seront pas simples à franchir, mais les récompenses seront à la hauteur. Profitant des environnements inédits de l'épisode, les nouvelles cartes jouent volontiers sur des changements atmosphériques en temps réel (neige, pluie, brouillard), l'exiguïté des ruelles et la densité de la foule. Plus interactif que jamais, le décor pourra même être utilisé lors des mises à mort !

ESPRIT D'ÉQUIPE

Si la destinée de la licence *Assassin's Creed* est depuis toujours entre les mains du fameux studio Ubisoft Montréal, c'est Ubisoft Annecy qui développe le multijoueur depuis *Brotherhood*. Une équipe (environ 100 personnes) qui, après avoir fait ses premières armes sur les *Splinter Cell*, a réinventé l'expérience multi en réussissant à construire une histoire parallèle. Toujours à l'écoute des joueurs, le studio n'a eu de cesse d'améliorer ses modes de jeu, ses cartes, son level design, aboutissant clairement à un véritable « jeu dans le jeu ».

- **ATASÁTA** Entraîné aux arts de la chasse par son père, Atasáta parcourt aujourd'hui les rues à la recherche du meurtrier de son géniteur. Un soldat anglais trop zélé. Une vengeance, il est un guerrier redoutable.
- **LE CHARPENTIER** De son vrai nom John O'Brien, cette force de la nature irlandaise est venue en Amérique pour y trouver la paix. Appréciant sa tranquillité, il peut se montrer violent quand celle-ci est menacée, en particulier par un Anglais.
- **LE CHARLATAN** Le docteur Victor Wolcott démontre sa passion pour la science et l'anatomie en disséquant quelques cadavres bien frais. On dit que ses potions sont assez puissantes pour garder en vie les sujets durant ses expérimentations.

“LES NOUVELLES
CARTES JOUENT SUR
LES CHANGEMENTS
ATMOSPHÉRIQUES
EN TEMPS RÉEL.”

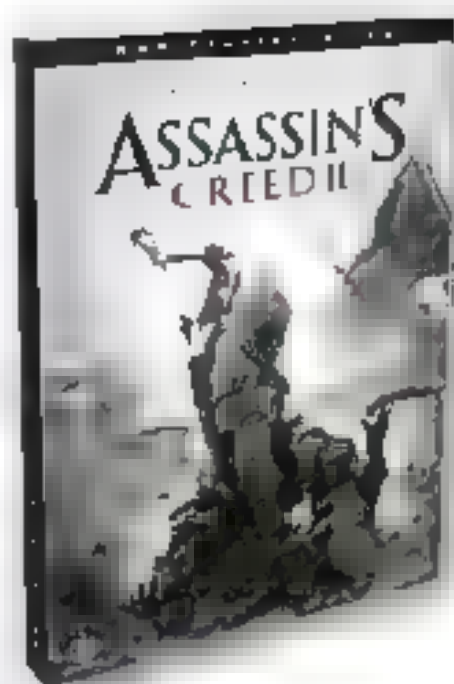


LA FIGURINE OFFICIELLE

Parce qu'il est déjà un héros, Connor s'offre une superbe statuette à son effigie. D'une hauteur avoisinant les 25 centimètres et entièrement en PVC, l'objet est élégant avec sa modélisation fine, jouant habilement sur les détails des textures. Le choix de la pose de Connor, juché sur un arbre, aux côtés de son arc, est plus que judicieux puisque, dans cette posture, le choix du support est parfait. Toutes les tentes, tout l'esprit de la franchise

UNE SAGA EN MOUVEMENT

LIVRES,
GOODIES, BD ET
BIENTÔT CINÉMA
ASSASSIN'S CREED
EST UNE VÉRITABLE
AVENTURE
TRANSMEDIA.



LE GUIDE OFFICIEL

Concocté par Piggyback, déjà responsable des guides réservés aux trois épisodes précédents, ce dernier volume couvrira l'intégralité de l'aventure, livrant les secrets du scénario principal mais aussi de toutes les quêtes annexes existantes, ainsi qu'une carte détaillée pour dégoter toutes les reliques et objets cachés. La meilleure manière d'atteindre les glorieux 100% et récolter tous les succès et trophées.

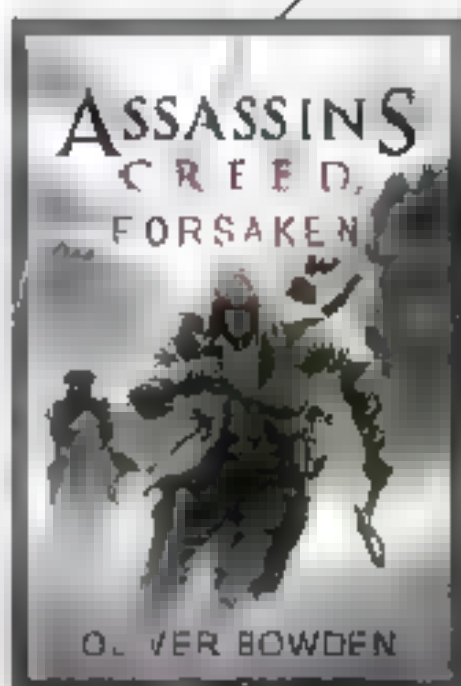


THE ART OF ASSASSIN'S CREED III

Véritable bouleversement esthétique pour la série, qui change ici totalement d'environnement, ce troisième épisode s'expose dans un superbe ouvrage compilant des tonnes de recherches visuelles, croquis et autres peintures ayant peu à peu amené à trouver le juste équilibre entre rigueur historique et réinvention de la franchise. Les œuvres sont bien entendues commentées par les artistes en personne.

LE ROMAN

Romancier attitré de la saga, Oliver Bowden revient sur *Assassin's Creed III* en explorant avec *Forsaken* une période de la vie de Connor évoquée brièvement dans le jeu : les cinq années qui séparent le massacre de sa tribu et le début de la guerre contre l'Angleterre. Un complément idéal pour ceux qui veulent creuser la psychologie du personnage.



LA BD

Déjà quatre volumes de la BD dérivée qui s'efforce d'explorer des personnages inédits. Après le roman Aquilus, voici que Desmond plonge dans le passé de Jonathan Hawk. Un autre ancêtre, lancé sur les traces du Sceptre d'Isis dans l'Égypte du XIII^e siècle. Les talentueux Corbeyran (scénario) et Defall (dessins) sont aux commandes.



LES COMICS

Il y a les bandes dessinées... et les comic books ! Subject 4 donne ainsi l'occasion à Karl Kersch et Cameron Stewart (deux habitués des personnages DC) de conter la quête du Russe Nikolai Orelov. Un assassin illustre qui va traverser l'empire et découvrir les secrets de Tsingouka à l'ère de la révolution rouge. En complément, les possesseurs d'un iPad peuvent télécharger une aventure inédite : *The Fall*.

BIENTÔT LE FILM

Cela faisait un bon moment déjà qu'Ubisoft cajoilait l'idée de transformer *Assassin's Creed* en long métrage. Les choses s'accélérent depuis que l'acteur Michael Fassbender (*Prometheus*...) a annoncé sa volonté d'incarner le héros. La star en profitera même pour signer le son premier projet en tant que producteur. Aucune autre info ne filtre pour l'instant mais Ubisoft va choyer le bébé, c'est certain.



"LIBERATION PROFITE AU MAXIMUM DES FONCTIONNALITÉS TACTILES DE LA PS VITA."



UNE VRAIE LIBÉRATION !

EXCLUSIVE, LA VERSION PS VITA PROFITE D'UNE TONNE DE FONCTIONNALITÉS DÉDIÉES !

Si *Assassin's Creed III* est le jeu le plus attendu de la fin d'année, la version exclusive à la PS Vita l'est tout autant, si ce n'est plus. Pas d'inquiétude à avoir de ce côté-là puisque, loin du portage expédié, *Assassin's Creed III: Liberation* profite au maximum des fonctionnalités tactiles de la nomade de Sony.

UN VRAI ASSASSIN'S CREED !

Situé légèrement avant *AC III*, *Liberation* restreint le champ de bataille à une seule ville (La Nouvelle-Orléans) et à ses alentours pour mieux en densifier l'action. L'héroïne de ce volet, Aveline De Grandpré, une jeune métisse devenue Assassin, dispose de fait d'une palette de mouvements aussi conséquente que celle de Connor : elle saute de toit en toit, se rattrape de justesse, bondit dans le vide pour atterrir dans des bottes de foin, contre et esquive comme une bretteuse hors-pair. Pas de doute, on est ici véritablement devant un épisode de la franchise désormais culte

d'Ubisoft, épisode à part certes, mais s'inscrivant totalement dans sa démarche générale. *Liberation* ne se contente pas d'être une copie Vita de gameplays éprouvés sur les consoles de salon. Il y a plus, beaucoup plus...

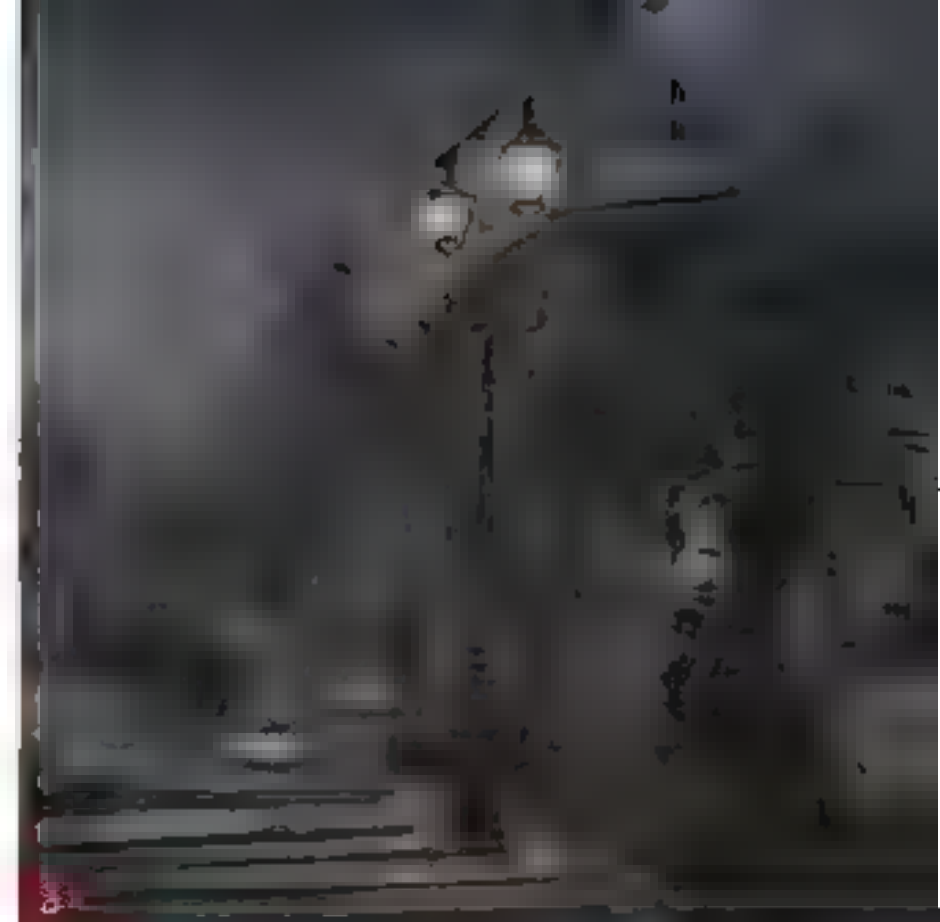
AVANCÉE MASQUÉE

Habile et rusée, Aveline ne compte pas tant sur ses qualités d'acrobate que sur sa capacité à se déguiser pour infiltrer les lieux qui lui sont interdits. Elle peut s'habiller en aristocrate pour passer, ou séduire, certains gardes en faction. De même, en se saisissant d'une caisse ou en feignant de s'adonner à des tâches domestiques, elle se fait passer pour une servante et emprunte les entrées de service. Aveline sait aussi user de la force : pistolet, machette, lames ou sarbacane l'aidant à se frayer un chemin dans les rangs de ses ennemis. Mieux, tel un Indiana Jones, elle peut, grâce à son fouet, se saisir de certains éléments du décor, ou de miliciens, pour progresser plus efficacement.

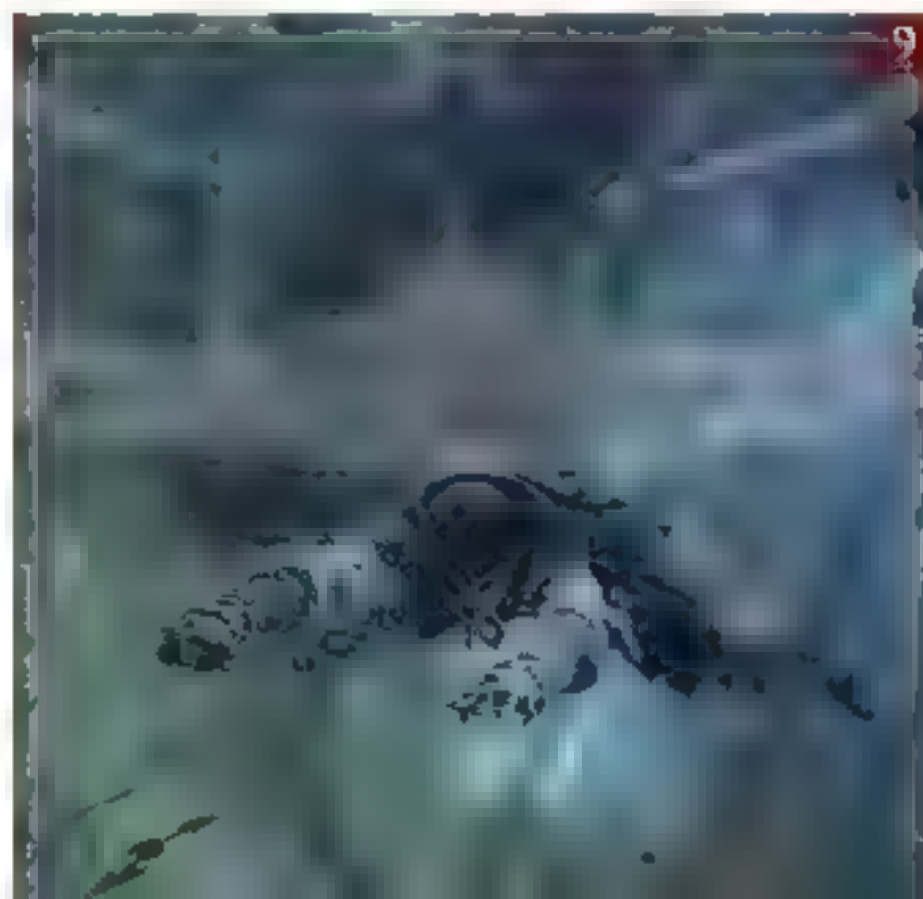
TOUT TACTILE

Ubisoft n'a pas oublié les fonctionnalités tactiles de la PS Vita. De nombreuses épreuves (canoë sur des rapides) nécessiteront d'utiliser le pad arrière ou l'écran tactile (pour pagayer, par exemple).

De même, le système de combat permet d'effectuer des combos terriblement dynamiques et meurtriers en tapotant sur les adversaires. L'équipe de développement a sûrement quelques autres idées dans sa poche.

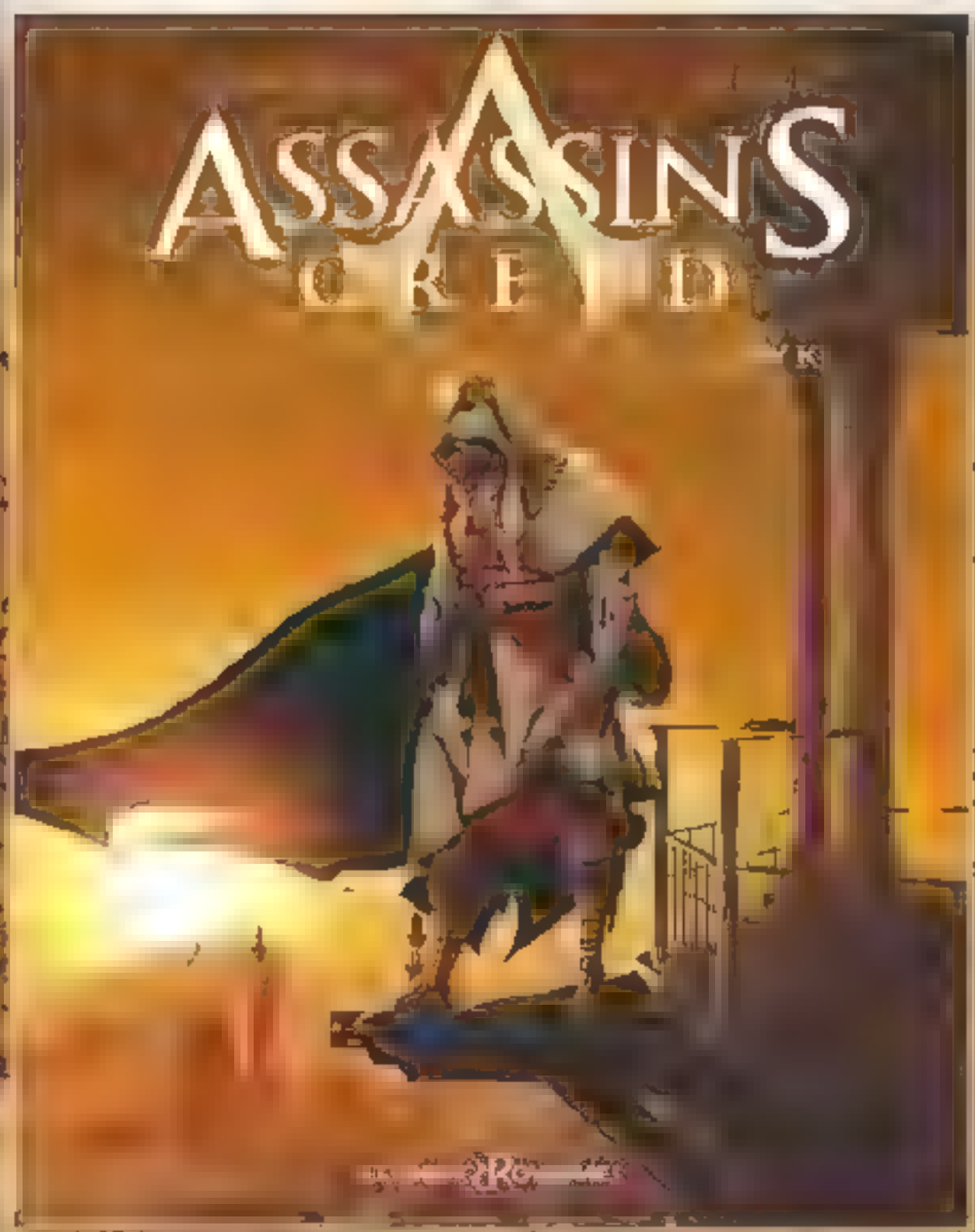


- **1. ARSENAL** Vous disposez d'un large panel d'armes, comme le fouet qui permet de fuir des ennemis trop nombreux en atteignant des endroits normalement inaccessibles.
- **2. INTRIGUE** L'histoire d'Aveline de Grandpré se déroule dans la Nouvelle-Orléans à la fin du XVIII^e siècle.
- **3. BACKGROUND** On apprend que la Nouvelle-Orléans, Aveline de Grandpré a rejoint la confrérie des assassins en 1759. Elle a été entraînée par Agate, un mentor avec qui elle a une relation conflictuelle.
- **4. EXPLORATION** Vous aurez l'occasion de traîner vos guêtres hors de la ville, dans des environnements plutôt hostiles.
- **5. COMBAT** Si la furtivité est conseillée en tant qu'assassin, certaines situations obligent à des affrontements plus musclés.
- **6. SURVIE** Pour survivre, Aveline devra affronter des ennemis bien plus dangereux que de simples gardes, comme ce crocodile qui ne semble pas apprécier qu'on lui monte sur le dos.
- **7. TRAQUE** N'hésitez pas à sortir des sentiers battus pour observer la ville sous un autre angle et suivre vos proies en toute discrétion.
- **8. FINESSE** Rapide et agile, l'héroïne aura l'occasion de prouver qu'elle maîtrise parfaitement son équilibre en se déplaçant dans des lieux peu communs.
- **9. DISCRÉTION** Riquer une tête pour un assassin est rarement synonyme de vacance. Nager sous l'eau est plus utile pour fuir ou surprendre ses ennemis.
- **10. RENCONTRE** Connor et Aveline se rencontreront durant une mission (jouable avec Connor sur PS3 et avec Aveline sur Vita).



NOUVEAU CYCLE, NOUVELLE ÉPOQUE, NOUVEL ASSASSIN

ASSASSIN'S CREED®



DESMOND MILES, PERSONNAGE PIVOT DE LA CONFRÉRIE DES ASSASSINS, EST APPELÉ EN URGENCE SUR UNE AUTRE MISSION. IL CONFIE ALORS LE DOSSIER 24 À UN NOUVEL ASSASSIN : **JONATHAN HAWK** CHARGÉ DE LOCALISER ET DE RECUPERER LE FRAGMENT D'EDEN N°24. HAWK SE LANCE ALORS À LA RECHERCHE DU SCEPTRE D'ISIS, UN ARTEFACT TRÈS PUISSANT CENSÉ PROCURER UNE AURA DE POUVOIR À SON DÉTENTEUR.

GRÂCE À SON RÉTRO-SUJET, «EL CAKR», HAWK MÈNE PARALLÈLEMENT, L'ENQUÊTE EN 1257, EN ÉGYPTE. EN EFFET, À CETTE ÉPOQUE, LE SCEPTRE D'ISIS AVAIT ÉTÉ REMIS AU NOUVEAU SULTAN, FONDATEUR DE LA DYNASTIE BAHRITE. MAIS LES TEMPLIERS SONT ÉGALEMENT SUR LA PISTE DE CET OBJET Ô COMBIEN PRÉCIEUX, VIA LEUR REDOUTABLE AGENT VERNON HEST.

LE TOME 4 DE LA BD : HAWK
DISPONIBLE EN LIBRAIRIE LE 16 NOVEMBRE 2012



LA 1^{ÈRE} TRILOGIE DÉJÀ DISPONIBLE !

LES DEUX ROYAUMES



LES MILLE MÉMOIRES DE DESMOND

AVANT
DE SUIVRE
LES PAS
DE L'ASSASSIN
AMÉRICAIN,
RETRAÇONS
CEUX DES
ASSASSINS
QUI L'ONT
PRÉCÉDÉ !

ALTERNANT sans cesse entre plusieurs époques, le scénario d'Assassin's Creed est sans aucun doute le plus dense et le plus complexe à suivre. D'un côté, il y a le barman Desmond Miles qui est kidnappé en 2012 par Abstergo Industries. Projeté dans l'ANIMUS, il explore sa mémoire et revit les exploits de ses ancêtres, tous membres de la guilde des Assassins. Altair d'abord qui agit durant la troisième croisade (1191) en Terre Sainte, Ezio ensuite qu'il suit de 1476 à 1511 d'Italie à Constantinople. Enfin, il y a Connor au XVIII^e siècle pendant la guerre d'indépendance américaine. Pour revenir sur ce scénario aux nombreuses ramifications, nous suivrons l'ordre de sortie des jeux. Attention, si vous n'avez pas joué aux précédents épisodes, cet article contient de nombreux spoilers.

ASSASSIN'S CREED

Enlevé par Abstergo, Desmond comprend rapidement que, derrière la façade d'une multinationale, se cache en fait l'ancien ordre secret des Templiers, ordre qu'il découvre au travers des souvenirs de son ancêtre, Altair Ibn La Ahad. Radié de son ordre après une mission ratée, Altair a cependant droit à une dernière chance. Pour regagner son rang et son honneur, il doit désormais accomplir neuf assassinats, répartis entre Jérusalem, Acre et Damas. Après avoir exécuté ses cibles et récupéré l'Orbe d'Eden, Altair comprend qu'il a été trahi par son maître et décide alors de l'exécuter. De retour dans le réel, Desmond manque de peu d'être libéré par des Assassins modernes. Mais la déception suivant l'échec de cette tentative d'évasion n'est que de courte durée : d'étranges

CIVILISATION ET ARTEFACTS

Disparus depuis des millénaires, la Première Civilisation, ou « Ceux qui étaient là avant », a créé l'être humain, en manipulant les gènes d'une race existante. Le but ? En faire des esclaves, contrôlés par les Fragments (Pommes ou Bâtons) d'Eden. Les humains réussirent néanmoins à se révolter contre leurs créateurs. Mais c'est la catastrophe de Toba qui mit finalement un terme à la Première Civilisation, ainsi qu'à une grande partie de l'humanité.

...

... inscriptions, laissées par le Sujet 16 apparaissent dans sa cellule lorsqu'il utilise sa vision d'aigle, directement héritée d'Altair... Desmond serait-il, lui aussi, un Assassin ?

DE 1165 À 2012

LES 10 DATES
QUI COMPTENT
DANS LA SAGA.

ASSASSIN'S CREED II

Après avoir réussi à fuir Abstergo avec l'aide de Lucy, l'assistante du premier volet qui se révèle être un Assassin, Desmond s'incarne cette fois-ci dans la peau d'Ezio Auditore de Firenze. Fils d'Assassin, ce dernier prend le relais après avoir assisté à la mort de son père et de ses frères, brûlés vifs sur un bûcher suite aux manigances des Templiers, ici représentés par les Borgia. Sa quête de vengeance le mène de Florence à Venise où, aidé par Machiavel ou Léonard de Vinci, il en vient à découvrir, puis à récupérer la Pomme d'Eden, un artefact magique que convoite la famille Borgia. Plusieurs années plus tard, épaulé par la guilde des Assassins, il attaque le palais de Rome. Sa cible Rodrigo Borgia aussi connu sous le nom de pape Alexandre VI. Là à défaut d'éliminer son Némésis il est informé par Minerve, un hologramme d'un peuple ancien (« Ceux qui étaient là avant »), qu'une catastrophe a, dans un passé lointain, failli causer la fin de sa race et de l'humanité. Elle ajoute que des sanctuaires ont été érigés de par le monde pour prévenir un retour de cette catastrophe. Revenu dans le réel, Desmond apprend par Lucy que le champ magnétique de la Terre diminue, et que sa chute provoquerait sans



ALTAIR

Né d'un père musulman et d'une mère chrétienne, Altair est élevé dans la confrérie des Assassins. C'est durant une mission pour récupérer le trésor des Templiers qu'il s'écarte avec arrogance du Crédo des Assassins et attaque frontalement Robert de Sablé. La mission est d'autant plus un échec, que de Sablé assiège ensuite Masyaf. Déchu, Altair entreprend une mission secrète, tuer neuf templiers. Après la trahison de son maître, il devient lui-même maître de l'ordre des Assassins et poursuit ses recherches sur la Pomme d'Eden, aidé par ses fils. A l'aube de sa mort, il pousse ses disciples à créer des confréries dans le reste du monde, et s'enferme seul dans la bibliothèque pour y mourir.



ASSASSIN'S CREED
Altair, le tout premier
Assassin proposé par
la franchise.



VOYAGE DANS LE TEMPS

DÉCOUVREZ LES VERDICTS DE JEUX VIDÉO MAGAZINE.

Jeux Vidéo
MAGAZINE.COM

17^{/20} ASSASSIN'S CREED

19^{/20} ASSASSIN'S CREED : BROTHERHOOD

18^{/20} ASSASSIN'S CREED II

18^{/20} ASSASSIN'S CREED : REVELATIONS

■ A ROME, Ezio reconstruit la confrérie des Assassins.

1503

■ Ezio voyage sur Altair à Constantinople.

1511

■ MORT d'Ezio.

1624

■ CONNOR, Kenway passe à l'action en Amérique.

1753

■ DESMIND fait sa première entrée dans l'Animus.

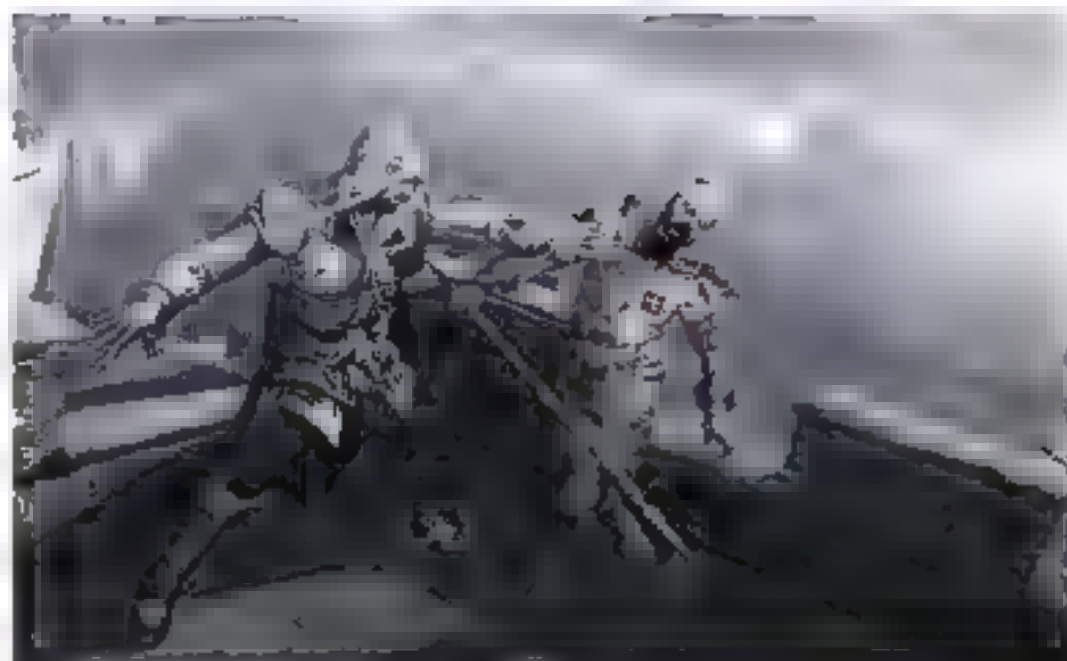
2012



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS
Les tours sont le symbole de la puissance des Borgia dans *Revelations*.



ASSASSIN'S CREED III
Connor, le nouvel assassin star de la saga *Assassin's Creed*.



■ AVEC EZIO, les possibilités d'assassinat sont démultipliées.

■ FLORENCE, Venise, Rome... Ezio fait le tour de l'Italie de la Renaissance

■ CHAQUE ÉPISODE se veut une reconstitution libre, mais très précise.

... doute la destruction du genre humain. Il retourne alors dans l'Animus pour chercher ces sanctuaires dans la mémoire d'Ezio

ASSASSIN'S CREED : BROTHERHOOD

Juste après s'être entretenu avec Minerva, Ezio retourne à Monteriggione, son QG, qui est presque aussitôt attaqué par les forces de Cesare Borgia, le fils de Rodrigo. Obligé de fuir, l'assassin se retrouve à Rome. Là, aidé une nouvelle fois par Léonard de Vinci et Machiavel, Ezio va peu à peu former les Assassins de cette ville, tout en détruisant les tours Borgia qui assurent à cette famille les pleins pouvoirs dans les quartiers. Au terme de plusieurs années de combat et de résistance, Ezio dénicher Cesare Borgia à Vienne et récupère la Pomme d'Éden. Dans le réel, Desmond découvre la dernière cachette de la Pomme d'Éden, sous la basilique Santa Maria Aracoeli. Là, alors qu'il s'empare de la relique, Desmond frappe Lucy de sa lame secrète, puis tombe par terre, inconscient. C'est dans cet état qu'il est réplacé dans l'ANIMUS

ASSASSIN'S CREED : REVELATIONS

Inconscient, perdu dans l'ANIMUS, Desmond retrouve le Sujet 16 qui explique qu'il va devoir reconstruire sa mémoire s'il veut s'échapper. Pour ce faire, Desmond rejoint à nouveau l'esprit d'Ezio. Agé de 62 ans, vieillissant, ce dernier découvre que les secrets d'Altair, dont une relique qui pourrait ralentir les Templiers, sont cachés dans la bibliothèque de Massaf. Il se rend à Constantinople pour dénicher les indices laissés par Niccolo Polo, ainsi que pour libérer la ville du joug des byzantins. Durant sa quête, Ezio revit certains souvenirs d'Altair... Une fois les portes de la bibliothèque ouverte, Ezio trouve la dépouille d'Altair ainsi qu'une Pomme d'Éden, et comprend qu'il n'est qu'un messenger. Desmond arrive dans le sanctuaire en même temps, prêt à recevoir le message de ses ancêtres, ainsi que celui de Jupiter, une émissaire de Ceux-qui-étaient-là-avant. Elle l'envoie aux États-Unis, dans un sanctuaire, là où sa race a échoué à sauver l'humanité de la catastrophe cyclique. Et maintenant ? C'est au tour de Connor dans *Assassin's Creed III* !

EZIO

Né à Florence, en 1459, Ezio mène une vie de débauche et de beuveries jusqu'à ses dix-sept ans. Là, à la mort de son père, il reprend le flambeau et devient un assassin, d'abord sans en connaître les coutumes. Ce n'est d'ailleurs qu'à la fin d'*Assassin's Creed II* qu'il est vraiment intégré au sein de l'ordre. Dans les deux volets suivants, on le voit vieillir, gravir les échelons de l'ordre jusqu'à devenir grand maître Assassin, chassant les Borgia et leurs alliés, de Florence à Constantinople, en passant par Rome. De tous les héros de la série, Ezio est encore aujourd'hui le plus important sans doute parce qu'il s'agit le plus européen de tous les personnages de jeu vidéo jamais créés ?



L'ORDRE DES ASSASSINS

Dédié à protéger le libre arbitre et l'innovation par l'individu, plus que par l'ordre, la confrérie des Assassins existe depuis la nuit des temps, même si elle ne s'est vraiment organisée qu'au Moyen Âge, s'illustrant durant le second siège de Massaya (leur QG) en repoussant Robert de Sablé. Au contraire des Templiers qui recrutent dans les sphères politiques et religieuses, les Assassins préfèrent la discrétion, et s'entourent d'esprits libres, inventeurs ou voyageurs, de Léonard de Vinci à Dante Alighieri. Si la confrérie a connu de grandes batailles en Italie aux XV^e et XVI^e siècles, puis en Amérique au XVIII^e siècle, elle s'illustre au XX^e par son implication sociale et ses faits d'arme.

L'ORDRE DES TEMPLIERS

Société secrète, l'ordre des templiers (ou des chevaliers du temple) trouve son origine dans le mythe d'Abel et Caïn, Abel ayant tué son frère pour récupérer un fragment d'Eden, un des artefacts laissés par Ceux-qui-étaient-là-avant... Depuis sa création, avant le V^e siècle, les Templiers se mêlent d'affaires politiques : Darius, Alexandre le Grand, voire Jules César ont reçu leur aide... Annihié plusieurs fois durant le Moyen Âge, l'ordre s'est reformé avec le soutien de l'Eglise, avant de se disperser, en proie aux ambitions personnelles de leur chef. C'est avec la révolution industrielle, puis avec l'arrivée du XX^e siècle, que les Templiers reprennent le contrôle. Leur but ? Contrôler l'humanité !

ASSASSIN'S QUIZ

ÊTES-VOUS DIGNE
DE FAIRE PARTIE
DE LA CONFRÉRIÉ
DES ASSASSINS ?
POUR LE SAVOIR,
RÉPONDEZ À
CETTE SÉRIE DE
QUESTIONS !



1_ Qui est Ratonhake:ton ?

- A. AVELINE
- B. CONNOR
- C. ALTAIR

2_ Quelle console n'a jamais accueilli un épisode d'Assassin's Creed ?

- A. LA PSP
- B. LA NINTENDO DS
- C. LA WII

3_ Quel est le nom complet d'Ezio ?

- A. EZIO AUDITORE DA FIRENZE
- B. EZIO AUDITORE DA FIORENTI
- C. EZIO AUDITORE DA VENEZIA

4_ Laquelle de ces villes n'est pas présente dans le premier Assassin's Creed ?

- A. DAMAS
- B. AMMAN
- C. ACRE

5_ Quelle est l'arme de prédilection de Connor ?

- A. UN TOMAHAWK
- B. UN FIOLET
- C. UNE HACHE

6_ Quel métier exerçait Desmond avant d'être capturé par Abstergo ?

- A. LIVREUR DE PIZZAS
- B. BARMAN
- C. CAISSIER

7_ Dans Assassin's Creed 2, Ezio part s'installer dans une villa située dans le village de...

- A. CASTELFIORENTINO
- B. MONTALCINO
- C. MONTEGGIONI

8_ Dans Assassin's Creed : Brotherhood, l'oncle d'Ezio est tué des mains de...

- A. CESARE BORGIA
- B. RODRIGO BORGIA
- C. BARTOLOMEO D'ALVIANO

9_ Qu'est-ce qu'Assassin's Creed : Embers, l'œuvre qui raconte la fin de vie d'Ezio ?

- A. UN ROMAN GRAPHIQUE
- B. UN COURT-MÉTRAGE D'ANIMATION
- C. UN JEU SORTI SUR 3DS

10_ Sous quel pseudonyme est plus connu Clay Kaczmarek ?

- A. LE SUJET 16
- B. LE COBAYE 16
- C. LE TEST 16

■ PLUS DE 8 BONNES RÉPONSES

Félicitations, vous connaissez la série *Assassin's Creed* sur le bout des doigts. Desmond, Altaïr, Ezio... Tous ces personnages n'ont aucun secret pour vous. Avec eux, vous avez visité le monde et remonté le temps avec un bonheur intact. Autant dire que l'achat d'*Assassin's Creed* est pour vous une évidence.

■ ENTRE 4 ET 8 BONNES RÉPONSES

Vous aimez la série *Assassin's Creed* pour son côté bac à sable dans un magnifique monde ouvert. Vous prêtez en revanche moins attention au scénario ou aux personnages. Malgré tout, vous attendez avec impatience le nouvel épisode pour ses ambitions nouvelles et sa colossale richesse.

■ MOINS DE 4 BONNES RÉPONSES

Assassin's Creed, vous ne connaissez pas ou très peu. Vous avez déjà essayé d'y jouer par le passé mais l'expérience n'a pas été suffisamment probante pour que vous insistiez. Intrigué et intéressé par le contexte du volet futur, vous vous dites qu'*Assassin's Creed* sera peut-être l'épisode de la réconciliation.

RÉPONSES
1/B 2/C 3/A 4/B 5/A
6/B 7/C 8/A 9/B 10/A

ABYSTYLE DÉVOILE SA COLLECTION



T-SHIRTS - POSTERS - MUGS - SWEAT-SHIRTS - SACS - MINI-STICKERS



POUR UN LOOK
100%
GAMER

RETROUVE TOUTE LA COLLECTION

abystyle

www.abystyle.com

ET POUR ALLER PLUS LOIN :
www.abystyle-studio.com

abystyle **studio**
authorized fans only

©2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

PAR
UBISOFT MONTRÉAL
LES DÉVELOPPEURS D'ASSASSIN'S CREED III

FARCRY 3



**PRÉCOMMANDEZ MAINTENANT
POUR OBTENIR DES BONUS
EXCLUSIFS SOLO ET MULTI !**



DISPONIBLE LE 29 NOVEMBRE 2012

18
www.pegi.info



PS3



Sony
Entertainment
Network



XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM

www.farcrygame.com



UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yildiz. Powered by Crytek's technology "CryEngine". Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "A", "PlayStation", "PS", "PS3" and "PS Move" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.